THẾ GIỚI game
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
12.2012 | 109

OF ORCS AND MEN
BẢN TRƯỜNG CA NÔ LỆ

THẦN ĐỒNG e-SPORTS CỦA 2 CHÂU LỤC

NGUYỄN TUẤN HUY:
"CHỈ MUỐN CỘNG ĐỒNG HIỂU NGƯỜI VIỆT NAM LÀM ĐƯỢC GAME"

TR. 80
MAY MẮN TRÚNG QUÀ

Resident Evil 6
THẢM HỌA SINH HỌC

"HOT GIRL" TRONG THẾ GIỚI CỦA GAME VÀ "GOLD"

iPad Mini – NHỎ NHƯNG KHÔNG YẾU

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833
12>
9 771859 317069

Thanh toán cước
ADSL của **FPT**

Làm giàu không khó **chỉ cần có GGold**

Mua bán
Thanh toán nhanh chóng tiện lợi
MỌI LÚC - MỌI NƠI

Chỉ có tại trang **DAILY.GATE.VN**

Đánh giá bộ lưu điện APC

Back-UPS Pro 900

Đây là dòng thiết bị lưu trữ điện hữu dụng trong thời điểm mất điện hay nguồn điện bất thường, nổi bật với thiết kế nhỏ gọn và hiệu năng cao. Tuy nhiên, giá thành khá cao so với các dòng UPS khác trên thị trường.

THÔNG SỐ KỸ THUẬT CHÍNH:

Công suất đầu ra:
540W

Điện áp đầu vào:
230V

Tần số đầu ra:
50/60Hz + / - 3Hz điều chỉnh + / - 0,1

Đầu kết nối:
4 ngõ ra IEC 320 C13 (có nguồn dự trữ); 4 ngõ ra IEC 320 C13 (không có nguồn dự trữ); 2 giắc cắm IEC (có nguồn dự trữ).

Cổng dữ liệu:
Cổng điện thoại/Fax/Modem/ DSL(RJ-11); Cổng Ethernet 10/100/1000 (RJ-45)

Dải điện áp hoạt động:
176 - 294V

Dải điều chỉnh điện áp:
156 - 300V

Cường độ dòng điện:
8A

Cường độ dòng điện tự động ngắt:
10A

Loại pin:
Lead-Acid

Kích thước, cân nặng
250x100x382mm; 10,8kg

ƯU:
Thiết kế nhỏ gọn, hiệu năng cao.
Màn hình LCD giúp quản lý tiện lợi.

KHUYẾT:
Giá thành cao.
Phím bấm nhựa mềm không tiện lợi.

Hiệu năng

Thử nghiệm với một máy tính để bàn với CPU Dual Core, nguồn 230V-50Hz-4A, kết quả cho thấy: Bộ lưu điện này đáp ứng được 2 giờ 20 phút thời lượng sử dụng sau một lần sạc đầy 8 tiếng.

Thử nghiệm với máy tính bàn như trên, kèm theo màn hình Sam-Sung LCD 17inch, máy in trạm Oki B840 220/240V-50/60Hz cho thời lượng sử dụng liên tục trong 20 phút.

Bộ lưu điện APC Back-UPS Pro 900 là dòng sản phẩm mới của thương hiệu Schneider Electric, tích hợp nhiều tính năng mới, hữu hiệu trong việc bảo vệ dữ liệu và thiết bị của người dùng.

APC Back-UPS Pro 900 có thiết kế nhỏ gọn, sang trọng. Lớp vỏ ngoài được làm bằng chất liệu có thể tái chế và thân thiện với môi trường. Với kích thước 250x100x382mm, Back-UPS Pro 900 trông như một chiếc thùng máy tính với trọng lượng 10,8kg, tương đối nặng khi vận chuyển. Giá bộ lưu điện là 3.600.000 đồng, khá cao so với thị trường dành cho người dùng cá nhân.

Chiếc UPS này sở hữu màn hình LCD hiển thị các thông tin chi tiết giúp người dùng thuận tiện chủ động tính toán thời gian để lưu trữ dữ liệu và bảo vệ thiết bị. Màn hình hiển thị các thông số như điện áp, dung lượng, thời lượng sử dụng dự kiến, điện năng tiêu thụ và cho phép người dùng thiết lập dải điện áp để đối phó với nguồn điện bất ổn.

Back-UPS Pro 900 có khả năng chuyển đổi khi nguồn điện bị đứt đoạn khá tốt. Trong quá trình thử nghiệm, TestLab chưa thấy xảy ra tình trạng gián đoạn hay mất nguồn dành cho thiết bị. Tính năng chống sốc điện do ngoại cảnh tác động cũng là một điểm mạnh của thiết bị trong điều kiện sấm sét hay nguồn điện tăng giảm áp thất thường. Nút CB (Circuit Breaker) bảo vệ thiết bị khi xảy ra quá tải và dễ dàng khôi phục không cần thiết phải thay cầu chì như những dòng UPS khác.

Tính năng quản lý cũng như tiết kiệm điện khá thông minh. UPS này tự động tắt khi thiết bị không sử dụng. Trong quá trình sử dụng người dùng có thể thay nóng ắc quy mà không bị ngắt nguồn các thiết bị đang hoạt động.

Với tính năng tự động điều chỉnh điện áp (AVR) khi không sử dụng nguồn ắc quy, Back-UPS Pro 900 hoạt động như một bộ ổn áp, đáp ứng được các thiết bị cơ bản.

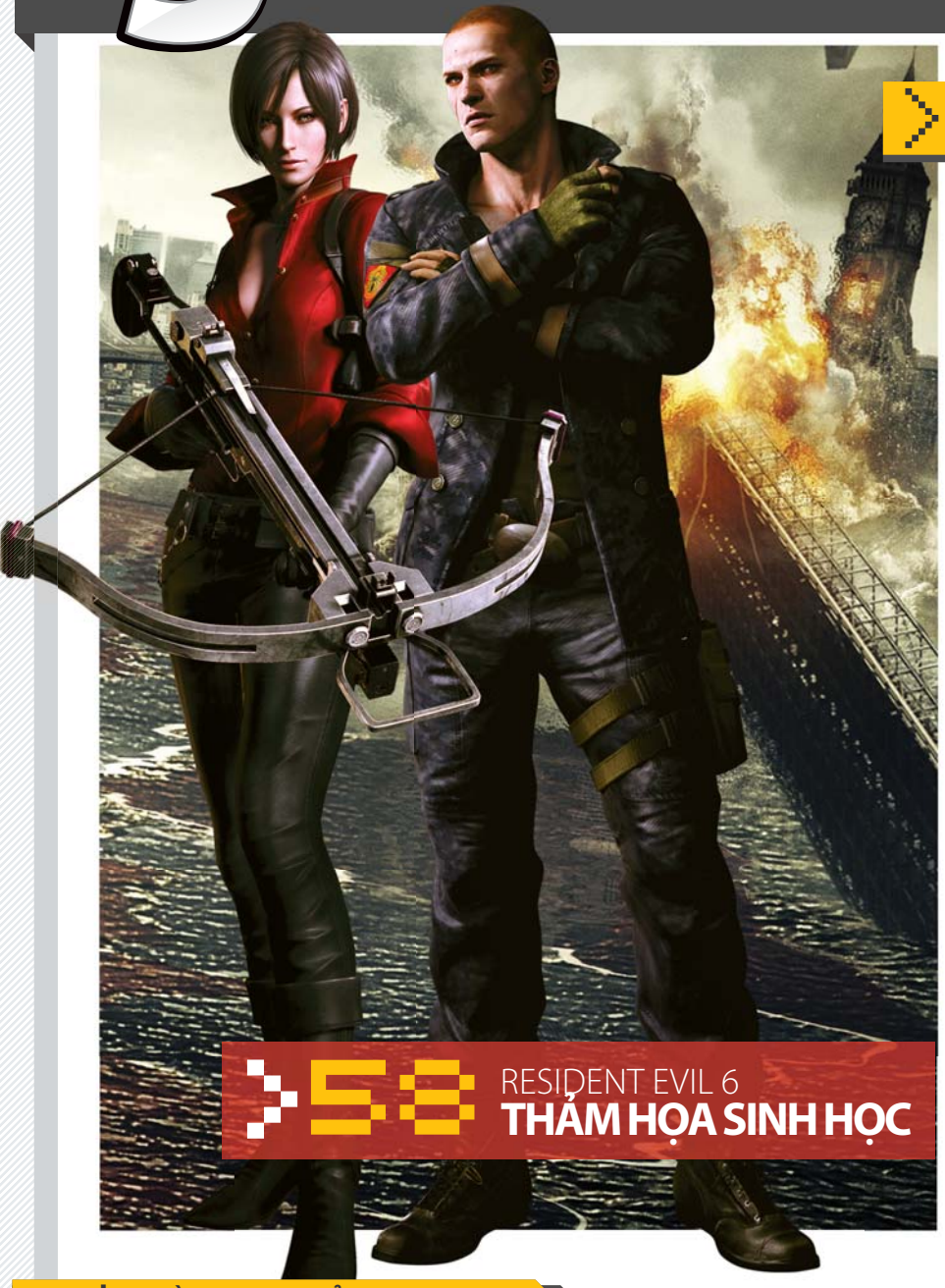
Ứng dụng quản lý Power Chute của bộ lưu điện cho phép người sử dụng xem lịch sử hoạt động và tình trạng hoạt động. Ngoài ra các thiết lập tiết kiệm năng lượng giúp người dùng dư giả thời gian hơn trong quá trình sử dụng. UPS này còn có thể truy cập Internet thông qua đường dây điện thoại thông thường.

MINH CAO

THẾ GIỚI game

THÁNG 12.2012 - SỐ 109

MỤC LỤC



58 RESIDENT EVIL 6 THẢM HỌA SINH HỌC

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin trong nước

6 Băn khoăn người Việt làm game

8 Marketing game di động thời smartphone

10 Nguyễn Tuấn Huy: "Chỉ muốn cộng đồng hiểu người Việt Nam làm được game"

12 Game thủ chế clip: Lạc hướng sáng tạo

GIỚI THIỆU

23 **Nóng hổi mới ra lò**

26 **EDNA & HARVEY: HARVEY'S NEW EYES -** Mắt quỷ mộng mơ

28 **SECRET FILES 3 -** Ngày tận thế trở lại

30 **FOOTBALL MANAGER 2013 -** Ông bầu sân cỏ

32 **GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS -** Giấc mộng kỳ dị

34 **VIKING BATTLE FOR ASGARD -** Trận chiến giữa hai thế giới

36 **NBA 2K13 -** Vũ điệu sàn gỗ

38 **EURO TRUCK SIMULATOR 2 -** Ông trùm vận chuyển

40 **MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER -** Trở lại chiến trường

42 **XCOM: ENEMY UNKNOWN -** Phòng tuyến sau cùng

44 **HITMAN: SNIPER CHALLENGE -** Thử tài xạ thủ

45 **ANNO 2070 - DEEP OCEAN -** Thành phố dưới đáy biển

46 **ROCKETBIRDS: HARDBOILED CHICKEN -** Siêu gà hành động

48 **THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES -** Truy tìm sự thật

50 **WORMS REVOLUTION -** Đại chiến nhà giun

52 **OF ORCS AND MEN -** Bản trường ca nô lệ

54 **CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE -** Cuộc chiến của các hiệp sĩ

56 **CORTEX COMMAND -** Hành trình diệt vong

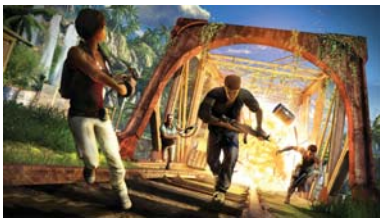
61 **RAYMAN JUNGLE RUN -** Mạo hiểm chốn rừng sâu

GAME & NGHỆ THUẬT

13 Làng nhạc game tháng qua
14 Truy sát
15 Sự trỗi dậy của các vệ thần
16 Bích Trâm và Pearla Nguyễn khoe sắc trong cosplay tháng 11
18 Clue - Truy tìm hung thủ

SẮP PHÁT HÀNH

20 Game mới trong tháng tới

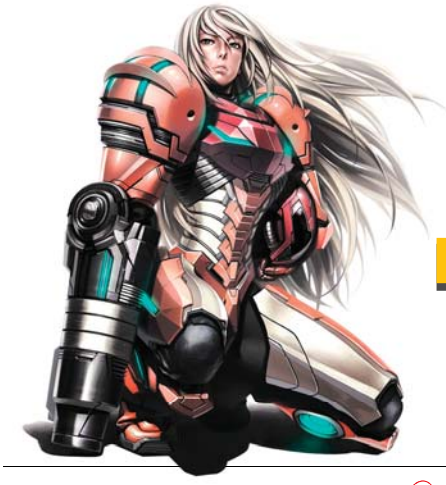


PHẦN CỨNG

63 Chuột chơi game Theron
64 Corsair Dominator Platinum "đọ tài" ép xung
66 AMD Radeon HD 7750 so tài cùng game
68 iPad Mini – Nhỏ nhưng không yếu
69 iPad 4 – Máy tính bảng chơi game số 1 cho iOS

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

70 Thần đồng e-Sports của 2 châu lục
72 Gặp gỡ "Thần thánh phương Đông" - Taipei Assasins



SÂN GAME

74 "Hot girl" trong thế giới của game và "gold"
78 Phát triển game di động tại Pops Worldwide

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ thông tin - Truyền thông
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Thế giới game GAME & GIẢI TRÍ
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

Thế giới game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tường Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
quangcao@pcworld.com.vn
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
anhcn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
vyndn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
phathanh.hn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
phathanh@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3538 0001

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

TIN GAME TRONG NƯỚC

TIN GAME NỔI BẬT

Nhà phát hành mở sân chơi Halloween 2012 dành cho cộng đồng game thủ Việt, các vận động viên thể thao điện tử Việt Nam đạt được thành tích tốt trong các giải đấu quốc tế, cùng các sự kiện game sôi nổi, là những tin tức đáng chú ý trong tháng 11 qua.

NHÀ PHÁT HÀNH TỔ CHỨC SÂN CHƠI HALLOWEEN 2012 CHO GAME THỦ VIỆT

Nhà phát hành FPT Online tổ chức buổi "Dạ Tiệc Halloween" tại TP. HCM cho cộng đồng game Tây Du Ký. Buổi họp mặt nhận được sự hưởng ứng nồng nhiệt từ phía bang hội người chơi, với các tác phẩm hóa trang Thiên Thần & Ác Quỷ, "Liên minh xác ướp và ma cà rồng".

Bên cạnh đó, tiệc Halloween của nhà phát hành CMN Entertainment cũng thu hút hơn 200 game thủ đủ mọi lứa tuổi tham gia, kèm theo nhiều sự kiện giải trí hấp dẫn như ca nhạc và chụp hình lưu niệm…

VNG QUYÊN GÓP 3.5 TỶ ĐỒNG CHO HẢI QUÂN

Công ty VNG đã tổ chức buổi trao tặng số tiền 3.5 tỷ đồng cho đại tá Hà Xuân Xứ - đại diện phía Nam Bộ tư lệnh Hải quân, nhằm đóng xuống cứu hộ chủ quyền. Số tiền này sẽ được chuyển cho hải quân Trường Sa đang gặp nhiều khó khăn, thiếu thốn phương tiện chuyển chở, đi lại.

TUYỂN PHI ĐỘI VIỆT NAM GIÀNH NGÔI Á QUÂN TẠI GNGWC 2012

Giải đấu Game and Game World Championship 2012 quy tụ nhiều đội tuyển đến từ các quốc gia với nền công nghiệp game và e-sport phát triển mạnh như: Mỹ Hàn Quốc, Nhật Bản, Việt Nam, và các vận động viên Châu Âu đến từ các nước Bồ Đào Nha, Anh và Hungary. Kết quả chung cuộc đội Việt Nam thua tuyển Châu Âu với tỉ số 5-3, xếp hạng nhì với phần thưởng 3.000 USD.

HỘI THẢO PHÁT TRIỂN GAME ĐẦU TIÊN TẠI MIỀN BẮC

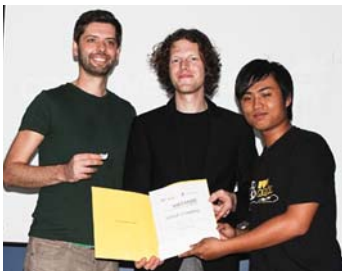
Vào ngày 16/11 vừa qua, trung tâm Công nghệ và Nội dung số VTC Academy đã diễn ra sự kiện "2012 – sự trỗi dậy của nền công nghiệp phát triển game Việt Nam", với sự tham gia của hiệp hội các nhà phát triển game quốc tế tại Việt Nam (IGDA Việt Nam) cùng khách tham quan. Các chủ đề được nêu lên trong buổi hội thảo xoay quanh định hướng công việc của người thiết kế game, giới thiệu các phần mềm phát triển trò chơi, và chia sẻ của những công ty lớn trong lĩnh vực giải trí số.

CHINH PHỤC VŨ MÔN RA MẮT GAME THỦ TP.HCM

Sau khi phát hành chính thức tại Hà Nội vào tháng 04/2012, Chinh Phục Vũ Môn (CPVM) – game online 3D có yếu tố giáo dục đầu tiên tại Việt Nam, ra mắt game thủ phía Nam, thông qua buổi giới thiệu ngày 26/10.

WORKSHOP GAME JAM – TỰ LÀM GAME TRONG 48 GIỜ

Trường đại học FPT phối hợp với đại học nghệ thuật Utrecht (Hà Lan) tổ chức chương trình Workshop Game Jam tại TP.HCM và Hà Nội, cho phép sinh viên các chuyên ngành thiết kế game và mỹ thuật tham gia tự phát triển trò chơi cho riêng mình. Hai giảng viên người nước ngoài gồm Tiến Sĩ Sander Huiberts và Tiến sĩ Richard Van Tol sẽ hướng dẫn cũng như góp ý cho các thí sinh tham gia. Kết thúc chương trình, nhóm sinh viên FPT Arena, Playboy, đoạt giải nhất với trò chơi "Chasino Dog".



ĐẠI GIA 2 BỊ TẠM ĐÓNG CỬA SAU GẦN 1 THÁNG HOẠT ĐỘNG

Vào ngày 06/11 vừa qua, Sgame chính thức thông báo tạm đóng cửa phiên bản cập nhật lớn của Webgame Đại Gia, Hải Tặc Truyền Kỳ: Đại Gia 2 vì lý do kỹ thuật. Nhà phát hành gửi lời xin lỗi đến cộng đồng game thủ, và hứa sẽ phối hợp với nhà phát triển Dovogame để khắc phục sự cố nói trên.

TRƯƠNG THÚY OANH TRỞ THÀNH ĐẠI SỨ TIÊN THẾ GIAI NHÂN

Trương Thúy Oanh với gương mặt xinh xắn, cùng khả năng chơi đàn piano, organ đã đăng quang cuộc thi Tiên Thế Giai Nhân và trở thành gương mặt đại diện cho webgame này. Năm 2009, Oanh đã từng đạt danh hiệu Miss Teen tài năng. Với cương vị là đại sứ của trò chơi, cô sẽ cố gắng thực hiện tốt vai trò cầu nối giữa nhà phát hành và game thủ.

GAME VIỆT TRÌNH DIỄN TẠI SỰ KIỆN GAME QUỐC TẾ

Bên cạnh các công ty lớn như Blizzard Entertainment, Nexon, Tencent, Ncsoft tham dự triển lãm game lớn nhất của Hàn Quốc, G-Star 2012, các công ty game Việt Nam như VTC Online, VNG, FPT Online và Sgame…cũng đã góp mặt giới thiệu các trò chơi thuần Việt của mình.

WEBGAME THỐNG TRỊ THÁNG 11

Trong khi chờ đợi các game cài đặt máy trạm (client) ra mắt, webgame tiếp tục nở rộ trong những tháng cuối năm 2012.

Tiên Lộ là webgame tiếp hiệp được chuyển thể từ bộ tiểu thuyết Phàm Nhân Tu Tiên, xoay quanh cuộc xung đột giữa Cổ Quốc và Tu Tiên. **Star Wars** là webgame chiến thuật thời gian thực mang bối cảnh khoa học giả tưởng hiếm hoi trong thị trường tràn ngập thể loại kiếm hiệp. Trò chơi giới thiệu cách tùy biến phi thuyền, thành lập liên minh và tấn công các hành tinh khác. **Loạn Thế Truyền Kỳ** vẫn lấy bối cảnh Tam Quốc, nhưng mở ra cách chơi **mới**, thoát khỏi mô hình thu thập tài nguyên, xây nhà truyền thống của thể loại webgame.**Yêu Giới** là webgame mô phỏng quản lý kết hợp với chiến thuật, trò chơi giới thiệu hệ thống phụ bản, chiến trường, hệ thống biến hóa. **Võ Lâm Loạn Thế** là webgame MMORPG khai thác yếu tố kiếm hiệp Kim Dung, trò chơi giới thiệu 5 lớp nhân vật với các nhân vật anh hùng nổi tiếng như Dương Quá, Châu Bá Thông. **Tiên Thế**, một webgame MMORPG khác cho phép game thủ trở thành đệ tử nhập môn các phái như: Nga Mi, Võ Đang, Đường Môn…**Phong Thần Bảng** đưa người quay quay lại quá khứ thời kỳ suy vong của nhà Thương và sự nổi dậy của nhà Chu Trung Quốc, tính năng đáng chú ý của game là Quốc Chiến.

G-STAR 2012: GAME DI ĐỘNG TỎA SÁNG

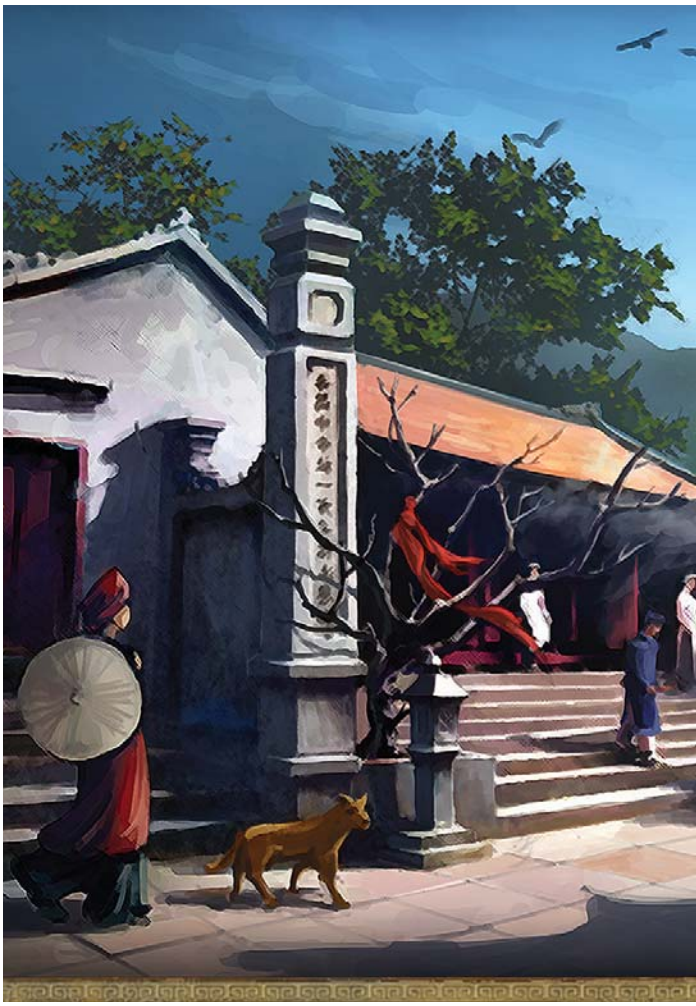
G-Star 2012 là kỳ triển lãm game đầu tiên được đăng cai bởi một công ty tư nhân, không còn phụ thuộc vào tổ chức chính phủ KOCCA (Korea Creative Contents Agency). Khu vực B2B năm nay tăng trưởng 49% với tổng số 167 cuộc họp doanh nghiệp được tổ chức. Các công ty nước ngoài đến mua bán cũng tăng 50% bên cạnh số lượng cá nhân mua bán cũng tăng 100%. G-Star 2012 thu hút 190.353 lượng khách tham quan trong 4 ngày diễn ra sự kiện, giảm 30% so với năm ngoái (290.000 lượt).

Game di động tại G-Star 2012 rất phổ biến, rất nhiều công ty game di động giới thtiệu sản phẩm của mình bao gồm Com2uS và Gamevil. T-store, thị trường mở của SK Telecom cũng giới thiệu một quầy hàng quy mô nhất từ trước đến nay. Nowcom và Wemade giới thiệu hàng loạt game di động đầy triển vọng.

Mặt khác, những nhà phát triển game MMORPG truyền thống tên tuổi lớn như Ncsoft, Webzen, Hanbitsoft, Mgame không tham gia G-Star năm nay, Các công ty nước ngoài bao gồm Nintendo và War Gaming cũng giới thiệu sản phẩm tại các quầy hàng lớn của mình.

BĂN KHOĂN NGƯỜI VIỆT LÀM GAME

Chỉ cần nhìn vào danh mục các game đang phát hành hiện nay, chúng ta đã nhận ra ngay sự yếu kém trong đầu tư vào ngành game tại thị trường Việt Nam. Chiếm tuyệt đại số các game này đều là của nước ngoài, chủ yếu từ Trung Quốc. Trong khi đó, công nghiệp phần mềm Internet đang là mũi nhọn để ngành CNTT Việt Nam hy vọng trỗi dậy.



Các nhà phát hành trò chơi trực tuyến đều thừa nhận, tại Trung Quốc, thị trường game nội địa chỉ mới vượt lên từ năm 2007. Một số nhà phát hành game lớn của nước này còn khởi động cơ hội của họ vào năm 2008. Trong khi đó, các nhà phát hành game tại thị trường Việt Nam đều bắt đầu tham gia cuộc chiến thị phần vào thời điểm tương đương họ. Đơn cử vào năm 2004, khi VNG đã mua xong bản quyền phát hành Võ Lâm Truyền kỳ từ Kingsoft, nhà phát triển Chinh Đồ còn đang đi bán hàng đa cấp.

THIẾU VẮNG CHỨ ĐỒNG TÂM

Một nhà quản lý hỏi, thực tế đến nay, thị trường trò chơi trực tuyến nội địa của ta có bao nhiêu nhà làm game ? Câu hỏi này lập tức xoáy vào nỗi lo của chính các nhà phát hành. Bởi lẽ hơn 10 năm qua, chúng ta có nhiều nhà phát hành trò chơi, nhưng để sản xuất, chỉ mới ghi nhận được VNG với Thuận Thiên Kiếm và vài trò trình duyệt lẻ, trong đó 2 trò xuất khẩu là Ủn ỉn và Khu vườn trên mây. Hai nhà phát hành khác là VTC Online và FPT, cùng 2 "cái tên" Asasoft và VDC 2, đều ở "chiếu" phát hành. Vài dự án làm game từng được các nhà này đưa ra, song chỉ thử nghiệm chứ chưa hợp nhãn thị trường. Thậm chí cuộc đua phát hành, cạnh tranh giữa các đơn vị này luôn bị thị trường phản ánh ở góc độ tiêu cực là chính.

Lý giải thực trạng trên, đa số ý kiến đều bình luận ở khía cạnh thiếu sự đồng tâm giữa các nhà phát hành. Một chuyên gia phân tích game nhận xét, có lẽ lợi nhuận thu từ game luôn là điểm được quan tâm hơn là cùng tìm hướng đi sáng suốt hơn về game. Các nhà phát hành đã không cùng ngồi bàn những phương án phối hợp hành động, mà còn "xé lẻ" nhau với những nhà phát hành mới sinh sôi từ lượng nhân sự làm game tách khỏi công ty. Riêng năm 2012, số nhà phát hành nhỏ tăng lên đáng kể, không phải do thị trường vượt bậc mà do nhân sự các công ty game biến đổi quá nhiều!

Điều này cho thấy, nỗi lo lớn về thị trường game trong nước chính là con người. Đã thiếu đội ngũ được đào tạo bài bản và kinh nghiệm, thị trường còn phải chấp nhận sự giằng dai giữa hướng đi của các công ty. Có lẽ VNG là đơn vị đầu tư nghiêm túc về hướng

nhân lực cho ngành game hơn cả, khi liên tục bám sát chủ đề công nghiệp game để tạo nhiều diễn đàn và sân chơi cho giới trẻ cùng doanh nghiệp trong ngành. Hội thảo mới đây về thị trường game của VNG cho thấy doanh nghiệp tỏ ra cầu thị; trong khi các đơn vị khác vẫn yên ắng.

Sự lệch pha thị trường còn bộc lộ rõ hơn, khi cuối năm 2011 xảy ra sự cố Emobile Games, một công ty làm game tung ra thị trường game hành động 3D tên gọi 7554. Game do studio thuần Việt làm nên, lập tức thu hút sự quan tâm của đông đảo game thủ. Song các nhà phát hành khác đều thờ ơ, đặt mình ở ngoài với lý do "không phải online", gián tiếp hạn chế cơ hội của EMobile. "Nếu có sự ủng hộ, dù chỉ phối hợp truyền thông, trò chơi đã không bị đối xử lạnh nhạt như vậy", một thành viên của doanh nghiệp này nhận xét.

TỰ MÌNH TRÓI TAY MÌNH

Phân tích chung cho thấy có 3 điểm quan trọng làm suy yếu sức mạnh làng game Việt. Thứ nhất như đã nói, nguồn nhân lực không được quan tâm và đào tạo bài bản. Cộng đồng doanh nghiệp game không cùng tạo nên những giá trị nhận thức tốt hơn từ xã hội, mà còn để mặt kệ một số góc hiểu lầm tiêu cực. Do đó, sau hơn 10 năm, đào tạo công nghiệp game Việt vẫn ở mức sơ khai, chỉ bập bõm vài địa chỉ đào tạo CNTT gắn với game, chủ yếu ở mảng di động như đại học Duy Tân (Đà Nẵng), đại học Hồng Bàng (TP.HCM), NIIT Game Developer, Trung tâm Polygon ĐH Mỹ Thuật TP.HCM, trường Raffles… Trong khi đó, đào tạo sâu về lập trình, thiết kế game… đang được nhiều nước quan tâm, điển hình Hàn Quốc có hẳn đại học lớn chuyên ngành về game.

Thứ hai, ý thức của chính ngành game có vấn đề. Các nhà phát hành tự gói mình trong những sản phẩm giật gân, ăn xổi, vụn vặt, chứ ít đầu tư nghiêm túc vào những trò chơi có giá trị dài hạn, để tạo cơ hội thiết kế phát triển chiều sâu cho sản phẩm. Nhiều trò chơi phát hành nhiều năm vẫn dựa hoàn toàn vào lực lượng kỹ thuật bên ngoài, bản thân những người trong cuộc đều "dị ứng" với sản phẩm trong tay. Cộng đồng game thủ còn tiếp tay với những lối hành xử lậm game, tạo ấn tượng tiêu cực đến mức khái niệm game bị hiểu là xấu.

Thứ ba, đòi hỏi của công luận với ngành công nghiệp game nói riêng và Internet nói chung quá khắt khe và vô lý. Ấn tượng "chính thống", không chấp nhận đảo ngược đã thành thói quen ở nhiều người, nên cái nhìn về sự đột phát thay đổi trong game bị hạn chế. Đã nhiều năm, nhà làm game luôn quẩn quanh với các khái niệm: thuần Việt phải là chuyện Việt…; người trong game phải hợp lý ngoài đời, trong lịch sử, thậm chí… anh hùng dân tộc; các ý nghĩa văn hóa phải ăn khớp mỹ thuật vốn có, dân gian, truyền thống… Điều này gần như đảo ngược quan điểm sáng tạo trong game, người làm có quyền bay bổng về quá khứ hàng trăm năm, xuôi về tương lai hàng ngàn năm, 1 cái nhấp chuột có thể triệu hồi cả Quang Trung lẫn Lý Thường Kiệt…

Phải chăng do những đòi hỏi sự chính xác, kiểu thước đo như vậy, mà công nghiệp làm game Việt tiếp tục bị trói tay chính mình; và cảnh chia biệt thiếu đồng tâm càng đẩy tình trạng chung vào bế tắc. Mà khi người Việt làm game vẫn cứ băn khoăn đi tìm lời điều trần, giải thích cho việc của mình, liệu sẽ thật sự có cơ hội cho 1 địa hạt được xem là then chốt trong đầu tư phát triển công nghiệp game và Internet. Lời giải vấn đề này xem ra cũng không chỉ cậy có nhà quản lý quan tâm hay nhà phát hành thay đổi mà được !

UYÊN NGHI

MARKETING GAME DI ĐỘNG THỜI SMARTPHONE

Trong thời đại của Smartphone, marketing trên mobile đang ngày càng trở nên năng động, thông minh và linh hoạt.

Ngày nay, điện thoại di động không còn đơn thuần là phương tiện liên lạc với những chức năng cơ bản: nghe, gọi, nhắn tin; mà nó đã trở thành kho giải trí với hàng ngàn ứng dụng thông minh, công cụ hữu hiệu để marketing và "mảnh đất vàng" cho các doanh nghiệp.

Từ khi thế hệ điện thoại thông minh (smartphone) ra đời và tương tác được với các mạng xã hội, con đường quảng cáo mới đã mở ra cho những nhà kinh doanh game mobile online. Là một loại hình giải trí trên di động, nền tảng kỹ thuật của thiết bị và xu hướng sử dụng của người tiêu dùng trở thành hai yếu tố quyết định đến sự sống còn của một tựa game. Theo thống kê, số lượng smartphone tại Việt Nam tuy chưa chiếm phần lớn (vào khoảng 30%) nhưng lại tăng rất nhanh, theo đó, tỷ lệ người truy cập Internet một cách dễ dàng bằng điện thoại ngày càng lớn, sự dịch chuyển thói quen sử dụng Internet trên PC sang di động ngày một rõ rệt. Bên cạnh đó, nhu cầu tiêu dùng của người dân vô cùng đa dạng và khó tính, đòi hỏi các doanh nghiệp game mobile luôn phải linh hoạt, sáng tạo, nắm bắt "trúng" tâm lý khách hàng, đồng thời có những chiến lược phù hợp nhất với thời cuộc.

TÍCH HỢP TIẾP THỊ TRUYỀN THÔNG CHÚ TRỌNG MẠNG XÃ HỘI

Sự bùng nổ thông tin hiện nay được đóng góp một phần bởi hàng loạt mạng xã hội lớn nhỏ. Với lượng tài khoản khổng lồ, các kết nối chằng chịt (Friend list, Followers, Circle Google +) và là nơi chia sẻ cảm xúc, quan điểm, kinh nghiệm của đám đông người sử dụng, mạng xã hội "mách bảo" doanh nghiệp nên đi theo xu hướng nào mới đúng. Đồng thời sự phản hồi ngay lập tức của khách hàng giúp doanh nghiệp có thể kịp thời khéo léo thay đổi và bổ sung để sản phẩm của mình phù hợp hơn với thị hiếu chung. Điều này đặc biệt quan trọng khi áp dụng với những sản phẩm phụ thuộc nhiều vào cảm tính khách hàng như game mobile. Thêm vào đó, các trang mạng xã hội hỗ trợ tối đa các phương tiện truyền tải thông tin như: văn bản, ảnh, video, audio… Vì vậy,

Thông tin tuyển dụng độc đáo của NPH MCCorp

Giao diện của Tào Tháo Truyện – game chiến thuật đa nền đầu tiên trên thị trường game Việt sắp được thử nghiệm

nếu triển khai tốt, hiệu ứng lan tỏa thông tin của doanh nghiệp sẽ vô cùng "lợi hại".

Đơn cử một ví dụ về việc sử dụng thành công mạng xã hội vào marketing trực tuyến, MCCorp – NPH đi đầu trong lĩnh vực kinh doanh game mobile đã mở rộng được tầm ảnh hưởng của thương hiệu mình đến với game thủ nói riêng và tác động mạnh mẽ đến cộng đồng mạng nói chung. Tận dụng những ưu điểm của mạng xã hội và nắm bắt được thị hiếu của giới trẻ, mẫu tuyển dụng độc đáo của MCCorp mang lại lợi ích không ngờ cho doanh nghiệp này. Không chỉ dừng lại ở nhiệm vụ tuyển dụng, NPH này còn dựa vào sức hút vừa tạo được để khôn khéo tận dụng truyền thông nâng tầm thương hiệu, quảng bá hình ảnh về văn hóa doanh nghiệp và sản phẩm. Một mũi tên trúng nhiều mục đích, hình ảnh về MCCorp cùng những tựa game như: Minh Châu, Minh Chủ Võ Lâm, Tru Thần, Vấn Kiếm, MC Võ Lâm 3, Túy Giang Hồ và mới đây là Tào Tháo Truyện – game đa nền đầu tiên của Việt Nam-đã được cộng đồng mạng và báo giới chú ý đặc biệt.

LIÊN KẾT MỌI KÊNH TRUYỀN THÔNG CHUẨN HÓA

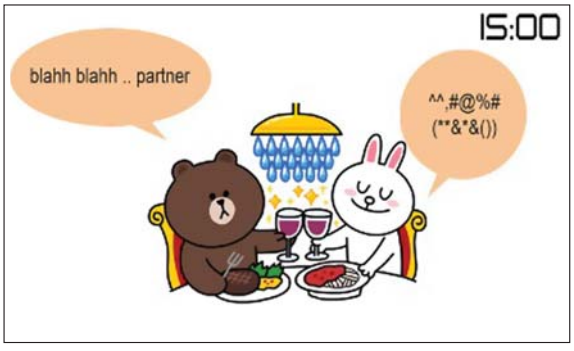
Hiện nay, có thể dễ dàng nhận thấy, các NPH game online không chỉ có một kênh thông tin đến game thủ. Tuy nhiên, việc phối hợp giữa các kênh thông tin đó còn khá rời rạc và thụ động, dẫn đến hiệu quả của từng kênh cũng chỉ tác động được đến một bộ phận nhỏ người chơi. Vấn đề cấp thiết được đặt ra là liên kết chúng lại ra sao và làm cách nào để quản lý số lượng thành viên khổng lồ tham gia? Quay lại ví dụ về MCCorp, doanh nghiệp này đã tích hợp tất cả các diễn đàn nội bộ của từng sản phẩm làm một, nói cách khác, đây là chiến lược chuẩn hóa và chuyên nghiệp hóa hệ thống thông tin.

MC Corp cho biết: "Đây là một việc chưa từng có tiền lệ trên thị trường game mobile. Về lâu dài, phương pháp này thật sự mang lại hiệu quả khi thông điệp truyền tải sẽ đến được với toàn thể game thủ, hình ảnh các sản phẩm cũng được lan tỏa mạnh mẽ hơn. Với động thái táo bạo này, MCCorp đã thành công bước đầu khi kết nối được hơn 74.000 thành viên, đồng thời khẳng định lại vị trí NPH game mobile có cộng đồng người chơi đông đảo bậc nhất trên thị trường".

Trong cuối tháng 11 đầu tháng 12 năm nay, MCCorp dự kiến sẽ giới thiệu đến game thủ sản phẩm đa nền tảng đầu tiên trên thị trường Việt Nam – Tào Tháo Truyện – hỗ trợ toàn bộ các thiết bị như PC, web, mobile, tablet…, thì việc có một kênh thông tin chung sẽ giúp NPH này "dễ thở" hơn rất nhiều trong việc quản lý từng mảng nội dung, từng dòng máy. Về phía game thủ, họ cũng được lợi khi nắm bắt được thông tin của không chỉ một mà là toàn bộ sản phẩm của NPH họ yêu thích.

TẠM KẾT

Tóm lại, tất cả chúng ta đều thích những điều mới lạ và hấp dẫn, vì vậy, đối với các NPH game mobile, bí quyết quan trọng để gây ấn tượng với khách hàng là hãy quên đi những hình thức quảng cáo một chiều, lặp đi lặp lại thông điệp một cách vô thức tới khách hàng mục tiêu mà phải có những biện pháp tương tác và kết nối tối đa với họ, đồng thời, không bao giờ ngừng đổi mới, sáng tạo và tự hoàn thiện mình.



1. Yêu cầu tuyển dụng team PR-MKT

Ngoại hình:

+ Nam chuẩn men, nữ phong cách, giới tính tương đồng với ngoại hình
+ Nữ khuyến khích mặc váy, hạn chế mặc quần (dài)
+ Độ tuổi: trên 18 tuổi.

2. Yêu cầu công việc:

+ Yêu động vật (đặc biệt là nuôi cá nuôi rùa)
+ Mê online, ham mobile, thích check-in, nghiện Facebook (có tài khoản Instagram và Foursquare là lợi thế)
+ Khả năng sáng tạo không hạn chế.
+ Nữ biết pose ảnh bất cứ chỗ nào, Nam biết chụp ảnh bất cứ nơi đâu.
+ Có tài buôn dưa lê, hóng hớt nhanh nhạy, đặc biệt biết lên plan event tụ tập chơi bời là một lợi thế.
+ Có khả năng phân biệt khi phát âm L và N
+ Ưu tiên đặc biệt các ứng viên biết chơi game (ít nhất là chém hoa quả)
+ Bằng cấp: Đáp ứng đủ các yêu cầu trên thì không cần phải xét duyệt đến yêu cầu này.

3. Mức lương:

thỏa thuận và chế độ đãi ngộ tốt: Lương + thưởng (dựa vào số năm kinh nghiệm và khả năng sáng tạo) do ứng viên tự đề xuất sau khi nộp CV và dc mời cafe với team (Xem ảnh minh họa để biết chi tiết yêu cầu cv ở trên).

Liên hệ: hr@mc-corp.vn

Chi tiết có tại: https://www.facebook.com/minhchaucorp

GƯƠNG MẶT LÀNG GAME: NGUYỄN TUẤN HUY, GIÁM ĐỐC EMOBI GAMES:

"CHỈ MUỐN CỘNG ĐỒNG HIỂU NGƯỜI VIỆT LÀM ĐƯỢC GAME"

Không nổi cộm như những CEO công ty phát hành lớn, cũng không dày dạn như những người khởi xướng làng game online, nhưng Nguyễn Tuấn Huy đáng được cộng đồng game thủ nhắc đến với vai trò một người "dám làm" game Việt. Tập thể EMobi Games do anh cầm trịch cũng là 1 nhóm người trẻ tuổi nhiệt huyết với làng game Việt.

Với nhiều người trong làng game, Nguyễn Tuấn Huy là 1 cái tên mới. Chàng trai thế hệ cuối những năm 1970 này cũng nhận mình không phải người ham mê về game. Nhưng công việc, môi trường và những gì đã diễn ra quanh Tuấn Huy đã định hình anh đi vào lối đầu tư phát triển, sản xuất ngành game một cách tự nhiên, như chính nỗi đam mê tự giác thành hình.

QUA THẤT BẠI, NGẪM LẠI THÀNH CÔNG

Tuấn Huy nhận xét mình là người đã trải qua nhiều thất bại.

Vốn là 1 học sinh chuyên Toán có nhiều thành tích thi đua ở tỉnh Nghệ An, theo học Tin học từ lớp 10 rồi thành sinh viên Bách Khoa Hà Nội từ năm 1997, Huy xác định con đường trở thành 1 kỹ sư phần mềm. Tuổi sinh viên của anh, vì thế gắn với việc tìm ra cơ hội. Tuấn Huy cùng bạn bè lập các nhóm gia công phần mềm quản lý vật tư, điều hành… cho doanh nghiệp nhỏ. Hệ quả là anh bỏ dở chương trình Đại học, theo đuổi kinh doanh phần mềm, mở công ty buôn bán máy tính năm 2000 và phá sản chỉ 1 năm sau đó.

Năm 2001, Tuấn Huy vào làm cho công ty VASC, đứng vị trí trưởng dự án viết lại toàn bộ hệ thống CMS của tờ điện tử VietnamNet. Hừng hực với tinh thần tự lập, hai năm sau, anh mở công ty phần mềm cùng bạn. Công việc bất lợi, anh lại quay về VASC đầu năm 2005.

Có thể nói, những thất bại dồn dập trong làm ăn khiến Tuấn Huy bình tĩnh về khát vọng khẳng định giá trị. Anh chọn hướng song hành, mở công ty EMOBI chuyên làm về các dịch vụ gia tăng di động (SMS) liền kề công việc cùng VASC, để lấy thêm kinh nghiệm và nhìn nhận thỏa đáng mọi vấn đề.

Tuấn Huy tâm sự: "Cá nhân mình sau nhiều lần khởi nghiệp, làm thuê, mong muốn nhất vẫn là tạo 1 công ty khác biệt. Đã kinh doanh, ai cũng mong kiếm tiền; nhưng người thành công hơn không chỉ kiếm tiền cho mình mà còn chia sẻ với mọi người. Thứ hai, kinh doanh phải hướng đến giá trị đích thực, làm những điều nhiều người không làm được, không chụp giựt, sống và phát triển bằng chính năng lực lao động của mình. Đầu tư phải dài lâu, mình phải khẳng định được người Việt không chỉ biết làm ăn ngắn hạn. Người Việt hoàn toàn có thể làm được những điều mà thế giới làm".

Từ lăng kính kinh nghiệm ấy, năm 2008, EMobi Games ra đời.

CHỈ CẦN NGƯỜI VIỆT LÀM TỐT GAME

"EMobi Games sẽ chỉ tập trung duy nhất vào phát triển game. Công ty hiện có 33 người, đều trẻ, yêu thích công việc, đam mê với mục tiêu sáng tạo nghề nghiệp. Bọn mình xác định không bao giờ sao chép hay lấy cắp ý tưởng của ai. Mà như thế, mảng game có những yếu tố phù hợp nhất".

Để lý giải lựa chọn này, Tuấn Huy phân tích, có chí ít 3 điểm phù hợp giữa ngành game và anh cùng các cộng sự.

Thứ nhất, game buộc người sản xuất luôn đương đầu với áp lực sáng tạo và năng lực theo đuổi công nghệ. Công nghệ áp dụng ở game, theo Tuấn Huy, là 1 ngành phát triển nhất, luôn lao về phía trước. Càng ngày nhu cầu xã hội càng đòi hỏi nhiều khả năng thể hiện trong game, từ đồ họa, âm thanh, đến trí thông minh nhân tạo… đều phải làm sao gần đời thực nhất.

Thứ hai, game đã nghệ thuật hóa những khô khan của thành tựu công nghệ, biến thành những phần mềm đa dạng và linh hoạt. Lựa chọn game, anh muốn kết hợp với nhiều yếu tố khác nhau để bổ sung đam mê của mình.

Cuối cùng, game là sản phẩm đại chúng, có nhiều người sử dụng cùng lúc; và người làm game luôn đối mặt với những yêu cầu không ngừng phản ảnh, không ngừng hoàn thiện của khách hàng. Đứng ở góc độ người sản xuất, điều đó sẽ làm cho mỗi người cảm thấy hạnh phúc hơn.

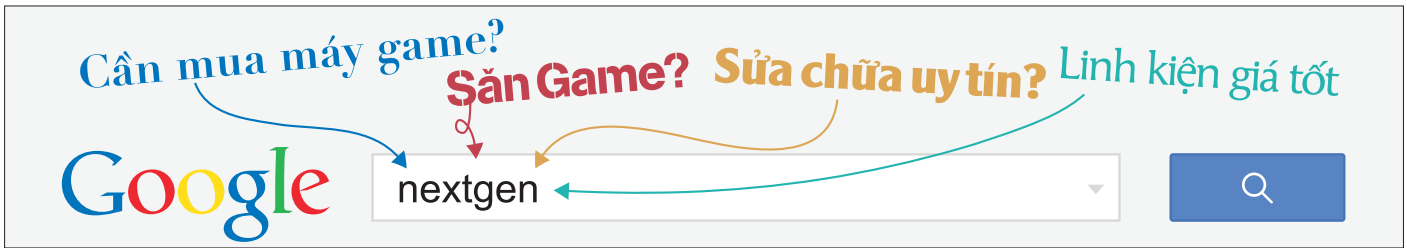
Thách thức lớn của EMobi Games, là ngành game Việt hiện còn quá trẻ, chưa được đầu tư tương xứng cả ở góc độ quản lý lẫn doanh nghiệp. Theo Huy, nếu dám chấp nhận rủi ro, đầu tư quyết liệt, và được truyền thông khách quan hơn, game Việt sẽ có bộ mặt khác. Cho nên, khi bắt tay vào làm 7554, anh chỉ có 5 người, chưa ai có kinh nghiệm làm game, nhưng rất quyết liệt đầu tư công nghệ. Lúc ấy, khó có doanh nghiệp Việt chịu bỏ hàng chục ngàn đô để mua 1 engine game; nhưng Tuấn Huy vẫn quyết làm. Rồi nay, anh lại dám bỏ kinh phí làm 1 game online mới, tựa đề 2112.

"Mình nghĩ 7554, hay 2112 sắp đến, có những giá trị khác ngoài việc là 1 tựa game. Mình muốn không chỉ người Việt, mà người Tây cũng phải yêu thích, thậm chí thán phục những sản phẩm này. Mình phải thật sự tự hào về chúng, vì chí ít góp phần làm cộng đồng thay đổi cái suy nghĩ sai lầm rằng "Người Việt không biết làm game; không làm được game".

Giấc mơ đó của Tuấn Huy không đơn giản, nhưng thực tế anh đang đạt được. Không chỉ làm ra game, anh còn khiến cả cộng đồng để ý đến sản phẩm của mình. 7554 là phát pháo đầu hiệu quả, lôi cuốn cộng đồng game thủ quan tâm, không chỉ vì đây là trò chơi gắn với lịch sử dân tộc, mà còn là game Việt đầu tiên sản xuất, mô phỏng 3D, thiết kế lập trình quy mô với đồ họa đẹp chi tiết. Do sự xuất hiện 7554, lần đầu tiên ở các diễn đàn mạng, người chơi game nhiệt liệt tỏ thái độ ủng hộ bản quyền, lên án tư duy gian lận với trò chơi.

Hy vọng với sản phẩm online 2112 sắp ra mắt, Tuấn Huy và EMobi Games sẽ gặt hái được thành quả lớn lao hơn, trong mục tiêu và khát vọng sẽ làm game vì muốn cộng đồng hiểu, người Việt làm được game!

THANH NGUYÊN



GAME THỦ CHẾ CLIP

LẠC HƯỚNG SÁNG TẠO

Chế các clip video giễu cợt vấn đề chơi game quá đà, từ lâu đã là giải pháp của một số game thủ dùng thể hiện thái độ của mình. Gần đây, vài đơn vị phát hành cũng dùng lối này để truyền thông sản phẩm. Tuy nhiên, những clip này lại phản tác dụng bởi lệch hướng sáng tạo.

Mới đây, cộng đồng game thủ Việt lại hào hứng theo dõi thêm vài clip chế mới, lấy hình ảnh từ phim Tam Quốc Chí, xoay quanh vấn đề trò chơi trực tuyến thuộc nhóm trò chơi trình duyệt chủ đề Tam Quốc. Một số clip khác như giá xăng tăng, tìm kiếm trò chơi mới cũng góp phần làm sôi động môi trường giải trí mạng. Tuy nhiên, dù có sự dàn dựng, song những clip này lại đang gây hàm nghĩa tiêu cực với cộng đồng game thủ.

CHẾ KHÔNG GIỚI HẠN

Nếu đã theo dõi những clip chế quanh phim Bao Thanh Thiên, Tây Du Ký, người xem sẽ nhận ra các clip mới lấy chủ đề Tam Quốc Chí cũng quanh quẩn nội dung đả kích thói lậm game quá đà của một số người chơi; và đả kích tư duy xem game là xấu, là tệ nạn. Clip giá xăng tăng sử dụng 1 bản nhạc làm nền để đề cập đến tình huống thời sự về giá cả tiêu dùng, thói quen sinh hoạt.

Các clip này đều trực tiếp mô tả những dấu hiệu khó chấp nhận trong 1 nhóm người chơi game: đổi thói quen sinh hoạt, sống ảo, hiểu sai lệch những giá trị cuộc sống. Các nhân vật giả sử và lịch sử trong các clip, từ Bao Công, Triển Chiêu, đến Lưu Bị, Lã Bố… đều bị "chế biến" khác hẳn hình ảnh "chính sử". Có người vì mê game làm càn, gây hại xã hội. Có người vì chơi game mà bộc lộ rõ bản chất "ngụy trá" giả dối: háo sắc, tham ăn, độc đoán… Có thể nói, thái độ đả kích của những người làm clip rất rõ ràng, thông qua nội dung "chế biến" linh hoạt. Các đoạn phim được trích trong các clip đều có sức liên tưởng rộng, gợi đến những clip chế "sôi động" trước đây.

Theo các game thủ, sử dụng clip chế là hướng thể hiện suy nghĩ sáng tạo của họ. Họ chọn cách này vì cùng môi trường mạng, sự thể hiện cắt ghép các nội dung video gần gũi với hình ảnh trò chơi hơn. Thứ hai là việc sáng tạo sẽ ít bị giới hạn, cho phép họ tạo nhiều hướng tiếp cận 1 vấn đề với tư duy mở rộng hơn, có khi đi ngược lại những định kiến có sẵn. Điều này phù hợp môi trường sáng tạo không ngừng mà trò chơi trên mạng có thể tạo ra.

LỆCH HƯỚNG THỂ HIỆN

Điều đáng tiếc trong các clip chế gần đây, là sự sáo mòn trong chủ đề thể hiện và sự lệch pha nội dung. Với các clip Tam Quốc, nhóm tác giả đã xoáy quá sâu vào những yếu tố "phản đề", đảo ngược hình ảnh một số nhân vật lịch sử như Quan Vân Trường, Lưu Bị… đến mức bôi nhọ. Khía cạnh dung tục thô lỗ bị khai thác quá nhiều, gây phản cảm về hình ảnh con người lịch sử lồng ghép với dáng dấp game thủ. Những chi tiết Quan Công háo dục, Lưu Bị Trương Phi ăn chơi đàng điếm là bịa đặt khó chấp nhận, dù ở góc cạnh gây cười cũng dễ khiến người xem liên tưởng đến những hành vi xấu vốn bị ghép cho game thủ lâu nay. Việc xuyên tạc 1 bản nhạc thành chủ đề châm biếm thời sự cũng "quá tay" khi thiếu chọn lọc các chi tiết phản cảm, như hút thuốc lá…

Hậu quả là các clip đều không làm rõ được chủ đề đả kích chính hay chính trò chơi muốn truyền thông, không có được những chi tiết như các clip trước đây. Các chi tiết thông tin đều bị vụn vặt và bẻ ngược lại, như làm xấu đi tình nghĩa Đào viên kết nghĩa, hay chuyện tình Lã Bố - Điêu Thuyền… Hơn nữa, nhiều hình ảnh sử dụng trong các clip lại thiếu tính chọn lọc, như cảnh hút thuốc khi nói về giá xăng, nói chuyện phòng the cẩu thả, mô tả những hành vi dung tục, bộ phận cơ thể rất thô bỉ…

"Cần có sự đầu tư sáng tạo và ý nghĩa hơn", một chuyên gia trong lĩnh vực phát triển trò chơi trực tuyến đã nhận xét như vậy. Theo ông này, việc sử dụng những clip chế để PR các trò chơi, đánh thức thị hiếu người chơi là cần thiết, đáng được nhà phát hành quan tâm. Song một khi các clip không khoanh được chủ đề, chỉ có lối đả kích nhỏ nhặt, chúng sẽ làm cộng đồng hiểu sai vấn đề, hơn là góp phần tích cực thay đổi hình ảnh người chơi game, điều mà cộng đồng game thủ mong có.

Thực tế các clip mới, tuy có bàn tay của nhà phát hành đụng vào, vẫn chưa đạt được hiệu quả truyền thông tích cực về môi trường trực tuyến, như các clip truyền hình trò chơi do các hãng sản xuất và các nhà nghiên cứu xã hội nước ngoài thực hiện. Tính giáo dục, khoa học của các đoạn phim ấy luôn tạo sức hút với cộng đồng về 1 hướng đáng quan tâm: cần định hướng chơi trò chơi trực tuyến ra sao thì tốt. Các clip mới trong cộng đồng game thủ Việt vì thế cần nhận được sự góp ý và phê bình nghiêm khắc hơn.

THANH NGUYÊN

LÀNG NHẠC GAME THÁNG QUA

ĐĨA NHẠC HALO 4 LẠI PHÁ KỶ LỤC PHÁT HÀNH

Trong tuần lễ ra mắt đầu tiên, đĩa nhạc game Halo 4 đã bán được hơn 9.000 bản và trở thành một trong những đĩa nhạc game bán chạy đứng đầu bảng xếp hạng Billboard. Đây không phải là lần đầu tiên nhạc game Halo đạt được vị trí này mà chính xác là lần thứ 5 liên tiếp sau Halo, Halo 2, Halo 3: ODST và Halo: Reach. Nhạc game Halo 4 được thực hiện dưới sự điều khiển từ nhà soạn nhạc kỳ cựu của Bungie, Martin O'Donnell kết hợp Neil Davidge, nghệ sĩ nổi tiếng từng được biết đến qua các tác phẩm điện ảnh Hollywood như Clash of the Titans và I Am Legend. Đĩa nhạc Halo 4 đã được phát hành trực tuyến từ 22/10/2012 trong khi game Halo 4 ra mắt độc quyền cho Xbox 360 vào 06/11/2012.

NAM GAME THỦ VIỆT ĐAM MÊ NHẠC RAP

Ra mắt không lâu, ca khúc Rap tự sáng tác mang tên "Welcome to Ngọa Long" của Vũ Liz đã thu hút hơn 80 nghìn lượt nghe và đã nhanh chóng trở thành "hiện tượng" trong cộng đồng game thủ Việt. Liz tên thật Nguyễn Thành Vũ hiện là sinh viên ngành Công nghệ Thông tin tại trường đại học Công Nghiệp TP HCM. Bắt đầu chơi Rap từ 2010 và là một game thủ kì cựu, Vũ cho biết ban đầu chỉ nghĩ sáng tác cho vui nhưng không ngờ bản rap này lại nhận được nhiều sự ủng hộ đến như vậy. Cũng theo Vũ, sáng tác nhạc là một trong những cách tốt nhất để thể hiện tình cảm với trò chơi mà mình yêu thích. Hiện tại Vũ và một vài người bạn đã lập nên nhóm nhạc Ustylez Band.

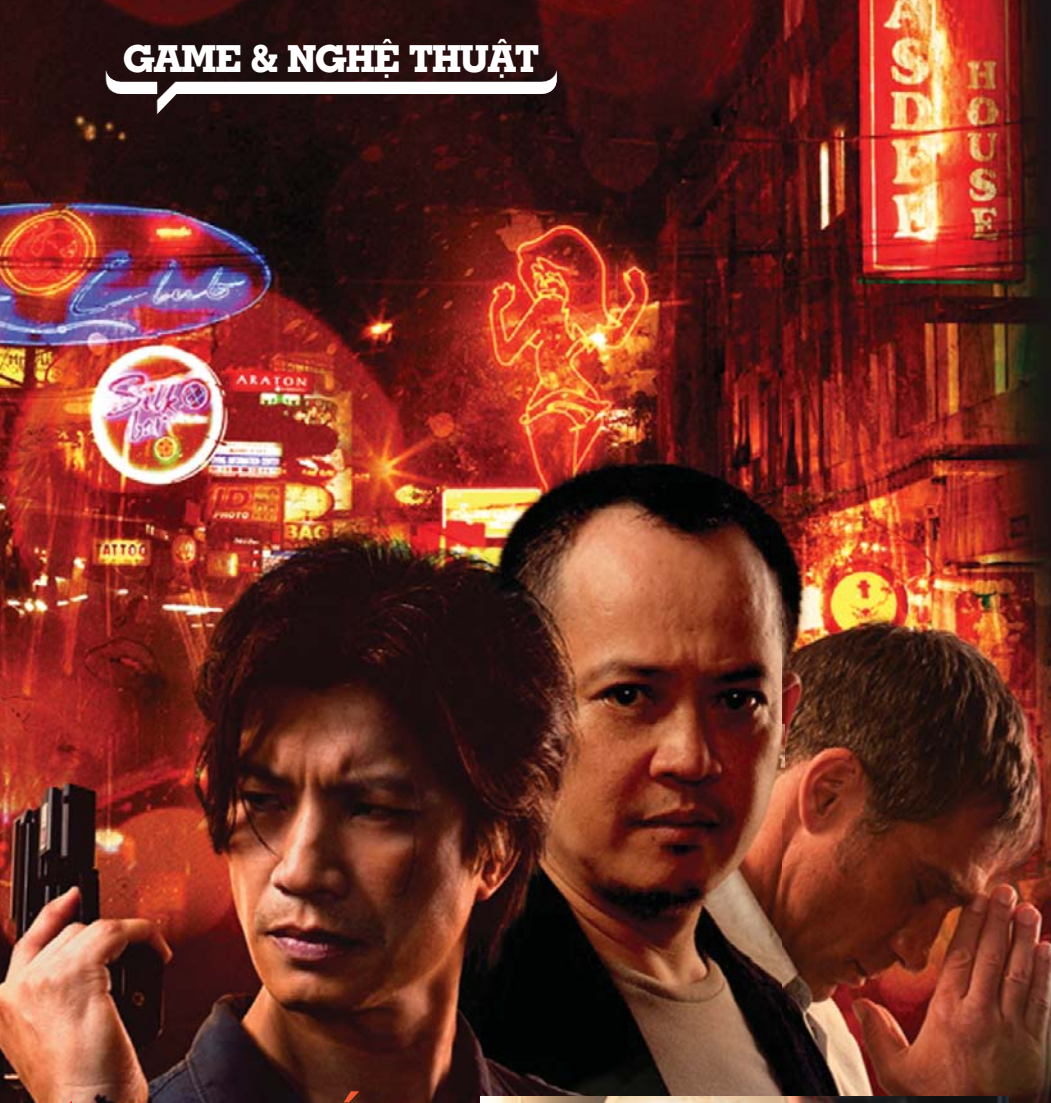
'BẮT' GAME THỦ CHƠI NHẠC ĐỂ NHẬN GIFTCODE

Chuyện hài hước này đã diễn ra tại trang chủ của game Hiệp Khách vào 25/10/2012. Cụ thể là giao diện truy cập website trò chơi được thay đổi mà không thông báo trước với hình ảnh chủ đạo là nhân vật cầm sư. Tuy nhiên, điểm gây chú ý là cách phát giftcode dành cho bản cập nhật sắp ra mắt của game. Theo đó để nhận được giftcode, người chơi phải đánh đúng nốt nhạc trên một cây cổ cầm mô phỏng trong khoảng thời gian cho phép, tương tự như trò đánh guitar trực tuyến từng xuất hiện trên Google trước đây. Thử thách lạ này đã gây tò mò cho game thủ và không ít người muốn tham gia thử năng khiếu âm nhạc của bản thân.

KHẮC THÀNH

NHẠC GAME DO DÀN NHẠC GIAO HƯỞNG LONDON BIỂU DIỄN

Tiếp nối thành công của album nhạc game đầu tiên, London Philharmonic Orchestra, dàn nhạc giao hưởng nổi tiếng tại xứ sở sương mù đã cho ra mắt album mới bao gồm 17 bản nhạc được tuyển chọn từ những trò chơi video đình đám gần đây bao gồm Assassin's Creed: Revelations, The Elder Scrolls V: Skyrim, The Legend of Zelda: Wind Waker, Final Fantasy VII, Mass Effect 3, Halo, Sonic the Hedgehog, Chrono Trigger, Luigi's Mansion, Kingdom Hearts, Super Metroid, Diablo III, Batman: Arkham City, Deus Ex: Human Revolution, Fez, Portal, Little Big Planet. Album này mang tên The Greatest Video Game Music 2 và đã được phát hành vào 06/11/2012.



TRUY SÁT ANGELS

Truy Sát (Angels) kể về hành trình báo thù của một người cha khi hay tin con gái bị chết thảm nơi đất khách quê người. Chuyện phim mở đầu tại xứ sở chùa Vàng, khi Peter (Sahajak Boonthanakit) - một Cảnh sát cao cấp của Hoàng gia Thái Lan phát hiện xác chết của một cô gái trẻ trong tình trạng bị trói và khỏa thân trên sông Chao Praya. Là một người cha, từng có con gái bị bắt cóc và giết chết, khi nhìn thấy cảnh tượng này, nỗi đau của Peter lại trỗi dậy. Tuy nhiên, Peter còn kinh ngạc hơn khi cô gái xấu số này lại chính là Angel, con gái của Johnny (Dustin Nguyễn) – người bạn cũ của anh. Ngay lập tức, Peter bay đến Sài Gòn để tìm Johnny.

Hoàn cảnh công việc khiến Johnny và con gái phải sống cách biệt nhiều năm mà không có cơ hội gặp gỡ. Chính vì thế trước tin tức về cái chết của Angel, Johnny vô cùng đau đớn và dằn vặt. Nỗi đau của một người cha mất con khiến anh càng thêm quyết tâm phải báo thù những kẻ đã sát hại con gái mình. Với sự giúp đỡ của Peter, Johnny đến Thái Lan bắt đầu cuộc truy sát những kẻ sát hại con gái anh. Từ những dấu vết mà Angel để lại, Johnny và Peter bắt đầu hành trình đầy nguy hiểm qua những phố đèn đỏ ở Bangkok - nơi nổi tiếng về công nghệ tình dục và lối sống trụy lạc của những thanh niên trẻ.

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Wych Kaosayananda

DIỄN VIÊN:
Dustin Nguyễn, Gary Daniels, Sahajak Boonthanakit

NGÀY KHỞI CHIẾU:
23/11/2012

Bộ phim đánh dấu sự trở lại của Dustin Nguyễn với thể loại phim hành động quốc tế. Trước khi trở về Việt Nam và được khán giả yêu thích qua nhiều vai diễn có tính cách đa dạng trong Dòng máu anh hùng, Huyền thoại bất tử, Để Mai tính, Cánh đồng bất tận, Dustin Nguyễn đã có hơn 25 năm gắn bó với điện ảnh Mỹ. Anh được đánh giá là diễn viên gốc Việt thành công nhất. Để có được những thành công này, Dustin Nguyễn đã trải qua những ngày tháng vất vả trên đất Mỹ để theo đuổi niềm đam mê điện ảnh của mình. Anh cho biết: "Khi đến tuổi trưởng thành, ba khuyên tôi học kỹ sư để có công việc và thu nhập ổn định. Nhưng tôi nói dối ba khi chọn con đường diễn xuất. Hồi đó tôi rất… ngu, ai cũng cản, nói là diễn viên gốc Mỹ còn thất bại, huống chi là dân châu Á. Nhưng có lẽ máu diễn xuất của ba tôi đã truyền sang tôi từ trong gen, lại điếc không sợ súng nên cứ theo. Hai năm sau ba tôi mới biết, bị từ mặt một thời gian vì nói dối. Nhưng may là tôi sớm thành công với công việc này". Ngoại trừ Dòng máu anh hùng, vài năm gần đây Dusin Nguyễn chọn xuất hiện nhiều hơn trong những bộ phim hài và phim tâm lý. Do vậy, sự trở lại của anh trong Truy Sát chắc chắn sẽ là một điều thú vị cho khán giả, nhất là những khán giả yêu thích thể loại phim hành động.

Ngoài yếu tố hấp dẫn về nội dung, Truy Sát còn ghi điểm bởi những khung hình đẹp do đạo diễn hình ảnh Mark Dadlani đảm nhiệm. Phim thể hiện những hình ảnh thu nhỏ của Bangkok – thành phố xinh đẹp và sầm uất nhất của Thái Lan, với những khu phố nhộn nhịp. Từ những hình ảnh sôi động của một thành phố hiện đại, bộ phim sẽ đưa khán giả xâm nhập vào thế giới ngầm đen tối ở các khu "đèn đỏ" nổi tiếng của Thái Lan. Đối lập với những hình ảnh này, Truy Sát cũng có khá nhiều hình ảnh lãng mạn được quay tại khu vực sông Chao Phraya – dòng sông được mệnh danh là "sông của các vị vua".

THANH VÂN

SỰ TRỖI DẬY CỦA CÁC VỊ THẦN
RISE OF THE GUARDIANS

Điều gì sẽ xảy ra nếu những câu chuyện về Ông Già Noel, chú thỏ Phục Sinh, Nàng Tiên Răng và Thần Ngủ nhiều hơn là những gì mà người ta từng biết đến và đã từng tin? Điều gì sẽ xảy ra nếu những vị thần đưa quà, trứng, tiền bạc và những giấc mơ có nhiều bí mật hơn là những gì chúng ta thực sự biết? Với bộ phim hoạt hình mới nhất của hãng Dreamworks "Sự trỗi dậy của các vị thần" (Rise of the Guardians) được dựa theo câu chuyện của William Joyce, khán giả sẽ có được cái nhìn mới mẻ hơn về những vị thần trong truyền thuyết này.

Bất tử, mạnh mẽ và nhanh nhẹn, những nhân vật thần thoại của tuổi thơ được giao nhiệm vụ bảo vệ sự ngây thơ và trí tưởng tượng của những đứa trẻ bằng tất cả sức mạnh của mình. Khi hiểm họa xảy ra với âm mưu xóa sạch dấu vết của các vị thần bằng cách đánh cắp niềm tin và những ước mơ của lũ trẻ, những nhân vật thần thoại này cần sự giúp đỡ của Jack Frost, người bất đắc dĩ gia nhập vào đội ngũ này mặc dù anh ta chẳng quan tâm đến việc giải cứu thế giới. Từ những nơi hẻo lánh nhất ở Bắc Cực, những mái nhà ở Thượng Hải, những thị trấn nhỏ bé ở New England và rất nhiều nơi nữa, các vị thần đều tham gia vào một trận chiến huyền thoại để chống lại tên Ba Bị độc ác Pitch, kẻ âm mưu thống trị thế giới bằng cách lan truyền nỗi sợ hãi trên toàn cầu - nơi đang được bao bọc bởi niềm tin và phép màu của các vị thần hộ mệnh.

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Peter Ramsey

DIỄN VIÊN LỒNG TIẾNG:
Chris Pine, Alec Baldwin, Jude Law, Isla Fisher, Hugh Jackman

NGÀY KHỞI CHIẾU:
30/11/2012

Ý TƯỞNG CỦA CÂU CHUYỆN

14 năm trước, Mary Katherine, cô con gái 6 tuổi của William Joyce, đã hỏi cha mình rằng liệu Ông Già Noel và chú thỏ Phục Sinh có phải là bạn bè không. Đó là câu hỏi đã làm ông hết sức ngạc nhiên. Sau một hồi suy nghĩ, William đã trả lời là có và bắt đầu thêu dệt nên những câu chuyện kể lúc nửa đêm đầy màu sắc cho cô con gái Mary Katherine và cậu em trai Jackson. Những đứa trẻ đã nghe kể không chỉ về thánh Nicholas, chú thỏ Phục Sinh mà cả về Jack Frost, Nàng Tiên Răng, Thần Ngủ và thậm chí là cả ông Ba Bị. Khi mà những câu chuyện trở nên trau chuốt hơn, Joyce đã bắt đầu nhìn thấy tiềm năng của chúng.

"Đây là truyền thuyết đã được bắt đầu và phát triển từ gia đình chúng tôi", Joyce nói, "và tôi đã sớm nhận ra rằng tôi cần phải làm gì đó với nó. Nó thật sự rất thú vị! Do đó tôi đã bắt đầu vẽ những bức tranh về các nhân vật và mường tượng ra những thần thoại về họ dựa trên những gì tôi tìm được". Với những giả thuyết độc đáo, câu chuyện của William Joyce đã nhận được rất nhiều sự quan tâm từ phía các nhà làm phim Hollywood để đưa những câu chuyện phong phú và đầy nghệ thuật của Joyce lên màn ảnh rộng - thậm chí là trước cả khi chúng được xuất bản thành sách.

Dù chưa chính thức ra mắt khán giả trên toàn thế giới, nhưng Sự trỗi dậy của các vị thần đã nhận được sự ưu ái của các liên hoan phim khi liên tục đoạt giải Phim hoạt hình xuất sắc nhất tại Liên hoan phim Hollywood, giải Phim trẻ em được khán giả yêu thích tại Liên hoan phim Mill Valley.

THANH VÂN

iVy trong Soul Calibur

Nữ chiến binh Monarch

BÍCH TRÂM VÀ PEARLA NGUYỄN KHOE SẮC TRONG COSPLAY THÁNG 11

Cosplay cô gái tóc đỏ "Brave"

COSPLAY THẾ GIỚI

Phong trào cosplay thế giới tháng 11 tiếp tục với những bộ ảnh cosplay sặc sỡ của Nhật Bản và Trung Quốc, bên cạnh những thiết kế trang phục ấn tượng của cộng đồng Âu-Mỹ.

Cosplay Tifa Final Fantasy

Cosplay Lighting Final Fantasy

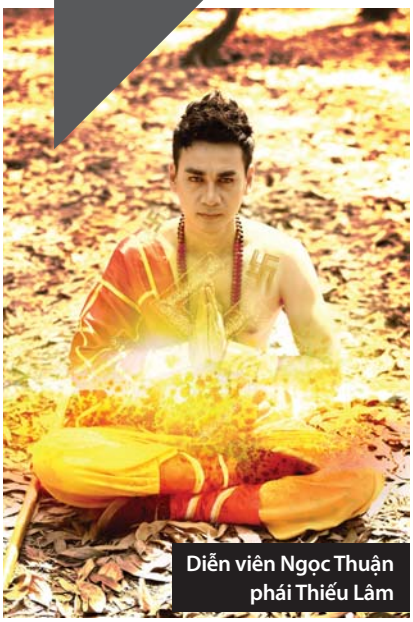
Nguyễn Bích Trâm trong cosplay Lục Chỉ Cầm Ma

COSPLAY TRONG NƯỚC

Nữ game thủ Nguyễn Bích Trâm thể hiện vẻ đẹp kiều diễm nhưng đầy bí ẩn trong cosplay Lục Chỉ Cầm Ma. Bên cạnh đó, Pearla Nguyễn cũng "tự phát" với bộ ảnh cosplay Nhiệt Huyết Online mà cô đang tham gia. Ngoài ra, Ngọc Thuận, Kim Hằng, Thu Thảo, Thúy Oanh cùng Thu Vân cũng hóa thân thành ngũ đại môn phái trong trò chơi Tiên Thế.

VŨ HẢI

Kim Hằng cosplay Hoàng Dung, Cái Bang



Diễn viên Ngọc Thuận phái Thiếu Lâm

Thúy Anh phái Võ Đang

Thu Vân phái Đường Môn

Thu Thảo phái Nga Mi

CLUE
TRUY TÌM HUNG THỦ

Tại căn biệt thự của Tiến sĩ Black, một buổi tiệc tưng bừng được tổ chức vào một ngày cuối tuần đẹp trời. Buổi tiệc vô cùng vui vẻ náo nhiệt và diễn ra êm thắm cho đến khi người ta phát hiện ra xác của Tiến sĩ Black vào lúc 8:45 tối cùng ngày. Cô Scarlet đã phát hiện ra xác ông trong hầm rượu dưới nhà. Xác chết có dấu hiệu đã bị di chuyển sau khi hung thủ ra tay ác độc.

Ngay lập tức, lực lượng cảnh sát bao vây và niêm phong hiện trường vụ án lại cũng như lấy lời khai nhân chứng. Sau khi thẩm tra, có 6 người không đưa ra được chứng cứ ngoại phạm vào lúc xảy ra án mạng. Đó chính là 6 nhân vật sau :

+ Đại tướng Mustang.
+ Giáo sư Plum.
+ Linh mục Green.
+ Bà Peacock.
+ Cô Scarlet.
+ Bà White.

Trong vai một trong 6 nghi phạm này, bằng khả năng lý luận và phân tích của mình, người chơi sẽ phải lần theo dấu vết để tìm từng chút manh mối hòng giải được câu đố hóc búa trong vụ án mạng kinh người này.

Clue, hay còn có tên gọi Cluedo, là một trong những game có thể gọi là căn bản và truyền thống nhất của giới chơi cờ bàn. Đối với người chơi nước ngoài, Clue có thể nói là một trong những cánh cửa bước vào thế giới board games, cũng như ở Việt Nam ai cũng phải biết đến Cờ cá ngựa, Cờ tỷ phú vậy. Clue là trò chơi có thể chơi từ nhỏ, với ông bà cha mẹ con cháu cùng nhau giải trí trong gia đình, thích hợp cho các độ tuổi từ 8-80 tuổi. Mặc dù với bối cảnh cuộc chơi là câu chuyện án mạng nhưng Clue không hề mang tính chất kinh dị hay bạo lực mà chỉ đơn thuần là một trò chơi suy luận phá án dễ chơi và dễ hiểu, giúp cho người chơi nhập vai hơn vào câu chuyện và nhân vật mà thôi.

Clue có cách chơi rất đơn giản. Mục tiêu của trò chơi là tìm ra được câu trả lời chính xác cho vụ án mạng gồm 3 yếu tố - Ai là hung thủ ? Vũ khí sử dụng là gì ? Và hiện trường vụ án ở đâu.

Để thể hiện cho các yếu tố trên, trò chơi có 21 lá bài tương tự.

+ 6 lá bài thể hiện 6 nhân vật trong trò chơi.
+ 6 lá bài thể hiện 6 món vũ khí có thể sử dụng.
+ 9 lá bài thể hiện 9 căn phòng trong căn nhà biệt thự.

Bắt đầu trò chơi, người chơi trước hết sẽ xào thật kỹ 3 loại bài và lựa ra mỗi loại 1 lá bài, bỏ vào trong phong bì kín. Đó chính là câu trả lời mà người chơi cần tìm (các lá bài bị thiếu). Các lá bài còn lại sẽ được chia đều cho người chơi, mỗi người sẽ chỉ được biết thông tin những lá bài mình đang cầm và phải tìm hiểu xem những người chơi khác có thông tin gì nhằm qua phương pháp suy luận và loại trừ biết được câu trả lời cuối cùng là gì nhờ phân tích ra được những lá bài bị thiếu. Trò chơi là một cuộc đua giữa những người chơi nhằm xem ai là người có thể nhanh nhất tìm ra được đáp án đúng.

Bàn chơi của Clue thể hiện toàn cảnh biệt thự của Tiến sĩ Black và người chơi trong vai các nhân vật sẽ di chuyển quanh nhà bằng cách đổ xúc xắc. Cụ thể lượt đi người chơi sẽ như sau:

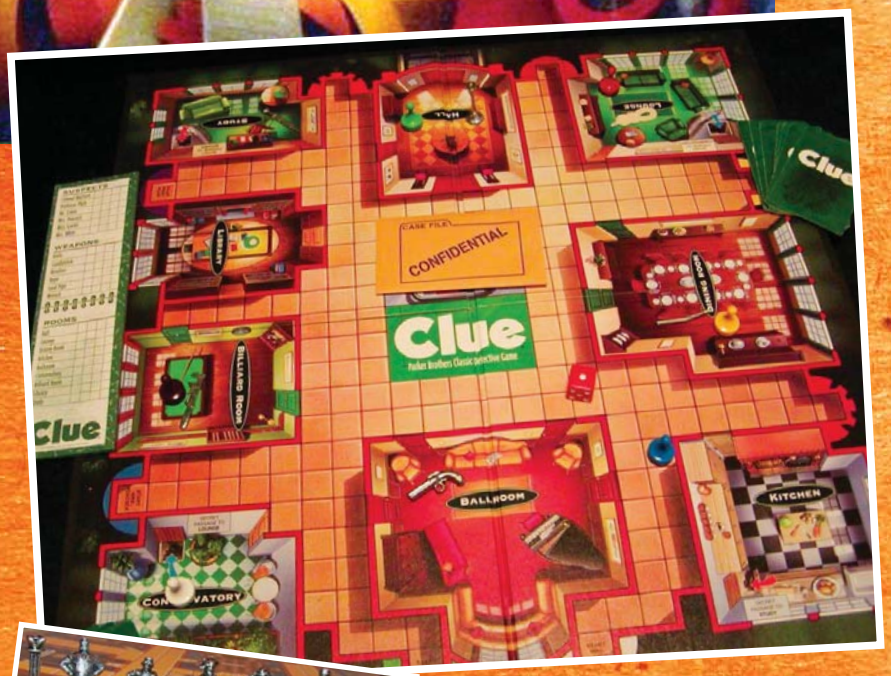
❶ Đổ xúc xắc và di chuyển theo số ô đã đổ (có thể di chuyển ít hơn). Mục đích là đến được căn phòng nơi mình tình nghi là hiện

trường vụ án.

❷ Khi đã đến một căn phòng cụ thể, người chơi có thể đưa ra suy luận của mình. Ví dụ như người chơi đang ở trong nhà bếp thì có thể đưa ra một suy luận thế này: "Tôi tình nghi cô Scarlet là hung thủ, đã ở trong nhà bếp này sát hại ông Black bằng khẩu súng này".

Sau khi người chơi đã đưa ra suy luận, những người chơi khác theo thứ tự chiều kim đồng hồ sẽ phải "chứng minh" rằng suy luận đó là sai bằng cách đưa ra 1 trong những lá bài mình đang có liên quan đến suy luận của người chơi vừa rồi. Chẳng hạn như với suy luận vừa rồi, nếu trên tay mình cầm lá bài "Khẩu súng" thì có thể đưa ra cho người chơi vừa suy luận xem để biết là họ đã sai (vì khẩu súng không thể là vũ khí). Nhưng chỉ có người chơi vừa suy luận được xem và biết đó là lá bài gì, những người chơi khác không được biết mà chỉ có thể suy đoán.

Và trò chơi cứ diễn ra như vậy, bằng cách suy luận và dựa trên thông tin từ người khác người chơi phải tìm cách là người nhanh nhất rút ra được kết luận chính xác cuối cùng và trong lượt đi của mình có thể tuyên bố "Tôi đã biết bí mật của vụ án này". Người chơi sẽ đưa ra kết luận cuối cùng của mình cho mọi người nghe, sau đó lấy phong bì đáp án ra xem. Nếu như chính xác, người chơi cho tất cả mọi người cùng xem và chiến thắng trò chơi trong vinh quang. Còn nếu như không chính xác (chỉ cần sai 1 trong 3 chi tiết) thì người chơi im lặng trả phong bì về chỗ cũ, không tiết lộ gì và lẳng lặng rời cuộc chơi.



Với cách chơi rất đơn giản nhưng không hề kém tính chiến thuật, cộng thêm một chút may mắn và tranh đua, Clue đem lại một không khí hoàn hảo cho một buổi chơi game thư giãn trong gia đình hay giữa bạn bè, trong các chuyến đi nghỉ mát, .v.v... Hãy tìm đến với Clue để có thể trải nghiệm một trò chơi có tuổi đời và truyền thống trong thế giới Board Games, giới thiệu cho con cái bạn bè anh chị em gia đình mình đến với thế giới diệu kỳ này. Đặc biệt Clue có thể dễ dàng tìm mua được ở Việt Nam nếu bạn chịu khó vào các khu trò chơi dành cho trẻ em ở các siêu thị lớn (như Parkson) với giá từ 500.000-800.000 đồng.

ANH KHOA

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

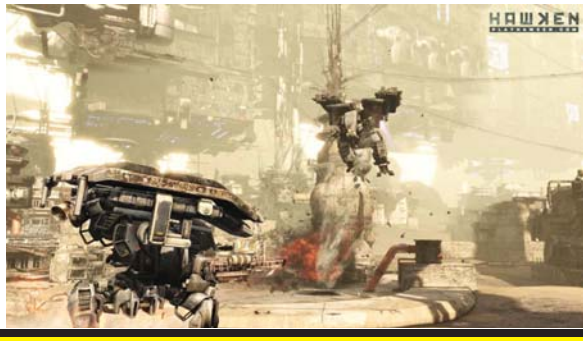
Far Cry 3

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Ubisoft Montreal | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 04/12/2012

Trong Far Cry 3, người chơi sẽ vào vai Jason Brody bị mắc kẹt trên một hòn đảo nhiệt đới, nơi tồn tại nền văn minh huyền bí và được cai trị bởi bạo lực. Game thủ sẽ phải tự xoay sở, tìm cho mình những đồng minh và trên hết là phải chiến đấu để sống sót. Đừng để vẻ đẹp như một thiên đường nhiệt đới nơi đây đánh lừa, nó luôn ẩn chứa những mối nguy hiểm khủng khiếp.

Hawken

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Adhesive Games | **Phát hành:** Adhesive Games | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 12/12/2012



Hawken là một trò chơi mang tính chiến lược và hành động nhịp độ nhanh hỗ trợ nhiều người. Game tập trung cung cấp những trải nghiệm chiến đấu dữ dội thông qua cảm giác thú vị được ngồi trong khoang lái của những cỗ máy chiến tranh hạng nặng. Người chơi cũng có thể nâng cấp và trang bị nhiều loại vũ khí khác nhau cho những con robot của mình.

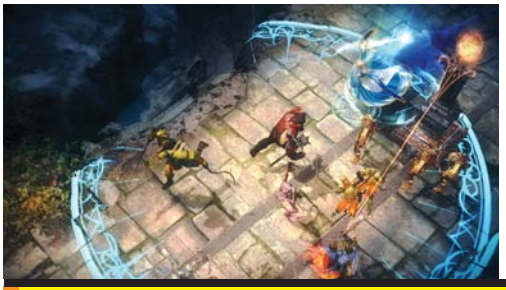
Time of Fury

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Wastelands Interactive, Slitherine Software | **Phát hành:** Matrix Games
Thể loại: Chiến lược | **Ngày phát hành:** 06/12/2012

Lấy chủ đề Đệ nhị thế chiến tại các chiến trường khốc liệt ở châu Âu, Time of Fury mang đến cho người chơi cơ hội trở thành một phần của lịch sử khi có thể kiểm soát tất cả các binh chủng bao gồm cả bộ binh, không quân và hải quân. Mỗi người chơi sẽ chọn cho mình một hay nhiều quốc gia và chiến đấu theo cách riêng để chống lại AI máy hay người chơi khác.

Guardians of Middle-earth

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Monolith Productions | **Phát hành:** Warner Bros. Interactive | **Thể loại:** MOBA | **Ngày phát hành:** 04/12/2012



Lấy cảm hứng từ cốt truyện Chúa tể của những chiếc nhẫn, Guardians of Middle-earth mang thể loại MOBA đến với hệ máy console. Game hỗ trợ lên đến 10 người chơi cùng nhau trong các trận đấu 5vs5 với hơn 20 chiến binh bao gồm các nhân vật quen thuộc như Gandalf, Sauron, Gollum, Thráin... Trò chơi tích hợp hệ thống chat bằng giọng nói cũng như bảng xếp hạng trực tuyến.

Under Defeat HD

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** G.Rev | **Phát hành:** Rising Star Games | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 27/11/2012

Có bối cảnh được thiết lập trong một vũ trụ tưởng tượng nơi đang xảy ra một cuộc xung đột quy mô lớn, Under Defeat HD cho phép người chơi vào vai một phi công lái trực thăng chiến đấu trong cuộc chiến giữa 2 phe Empire và Union. Được làm lại từ phiên bản cổ điển trên hệ máy thùng, trò chơi có hình ảnh được cải tiến cũng như bổ sung nhiều chế độ chơi mới thú vị.

Mass Effect Trilogy

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** BioWare | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 04/12/2012

Trải nghiệm cả ba phiên bản của loạt game hành động, nhập vai nổi tiếng Mass Effect khi vào vai một trong những người lính ưu tú nhất của thiên hà, Commander Shepard từ Liên minh Marine, người duy nhất có thể chống lại chủng tộc ngoài hành tinh cổ xưa được biết với cái tên Reaper. Cùng với đồng đội và những người lính trung thành, game thủ sẽ mang trên vai nhiệm vụ to lớn cứu lấy cả thiên hà.

Zone of the Enders HD

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Kojima Productions, High Voltage Software
Phát hành: Konami | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 26/11/2012

Zone of Enders Collection HD lần đầu tiên tập hợp cả 2 phiên bản ăn khách Zone of Enders và Zone of the Enders: The 2nd Runner của Kojima Productions với hình ảnh được làm lại có độ nét cao. Người chơi sẽ bị cuốn vào cuộc xung đột giữa các hành tinh mà chỉ bằng cách hành động khéo léo kết hợp tận dụng kho vũ khí của mình mới có thể kết thúc mọi chuyện.

Ben 10: Omniverse

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Monkey Bar Games | **Phát hành:** D3 Publisher | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 30/11/2012

Được lấy cốt truyện từ loạt phim hoạt hình nổi tiếng Ben 10, trong phiên bản này người chơi có thể vào vai cả Ben lúc nhỏ và Ben thiếu niên, tự do biến hóa thành 13 chiến binh ngoài hành tinh bao gồm cả Bloxx và Gravattack chiến đấu trong bối cảnh thành phố dưới lòng đất Undertown và nhiều địa điểm quen thuộc khác từ loạt phim. Game cũng bổ sung Proto-Tool, một thiết bị có thể chuyển đổi thành nhiều loại vũ khí khác nhau.

Blood Knights

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Deck 13 | **Phát hành:** Deck 13 | **Thể loại:** Phiêu lưu
Ngày phát hành: 25/12/2012

Trong Blood Knights, người chơi sẽ điều khiển một thợ săn quỷ và cả một con ma cà rồng trong hành trình ngăn chặn âm mưu thống trị thế giới của cái ác. Họ sẽ phải chiến đấu với các thây ma, ma cà rồng và cả những con người độc ác. Game thủ cũng có thể thu thập cho mình rất nhiều vũ khí và áo giáp độc đáo trong bối cảnh mang phong cách Gothic lấy cảm hứng từ thời trung cổ.

The Hip-Hop Dance

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** iNiS | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Âm nhạc | **Ngày phát hành:** 26/11/2012

Những fan hâm mộ thể loại Hip-hop sẽ có thể thỏa sức đam mê khi nhảy theo các nhịp điệu sôi động từ các bài hát nổi tiếng cùng các động tác mới lạ được thiết kế bởi các biên đạo múa nổi tiếng nhất trên thế giới. Những hiệu ứng hình ảnh đẹp mắt kết hợp âm nhạc sẽ đem lại những giây phút thư giãn thú vị cho người chơi.

Jewel Master: Egypt 2

Hệ máy: DS | **Phát triển:** Rising Star Games | **Phát hành:** Rising Star Games | **Thể loại:** Giải đố | **Ngày phát hành:** 28/11/2012

Trò chơi tìm 3 hình giống nhau lấy chủ đề nền văn minh Ai Cập cổ đại, game thủ sẽ vượt qua 100 màn chơi khác nhau thông qua hành trình từ một nông dân chăm chỉ đến khi trở thành một Pharaoh hùng mạnh, xây dựng kim tự tháp, tượng Nhân sư và 18 di tích Ai Cập nổi tiếng khác.

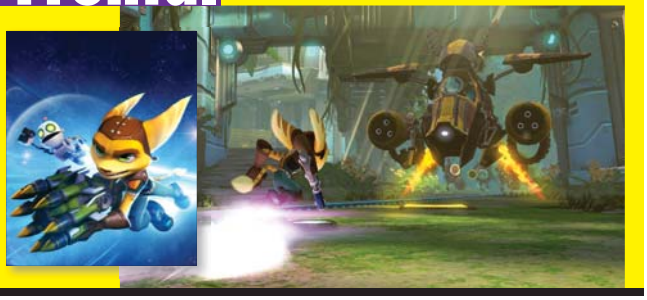
American Mensa Academy

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Silverball Studios | **Phát hành:** Maximum Games | **Thể loại:** Giải đố
Ngày phát hành: 27/11/2012

Một trò chơi trí tuệ đúng như nghĩa đen, game thủ sẽ có thể kiểm tra và cải thiện chỉ số IQ của mình khi tham gia trả lời các câu hỏi lấy cảm hứng từ Mensa Test với hơn 100 cấp độ cùng kiến thức từ 5 lĩnh vực bao gồm toán học, ngôn ngữ, logic, trí nhớ và quan sát. Người chơi cũng có thể thử tài cùng bạn bè thông qua các chế độ chơi thú vị.

Ratchet & Clank: Full Frontal

Hệ máy: PS Vita | **Phát triển:** Insomniac Games, Tin Giant
Phát hành: Sony Computer Entertainment | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 27/11/2012



Trò chơi Ratchet & Clank: Full Frontal Assault trở lại với phong cách hành động quen thuộc nhưng bằng hệ thống điều khiển hoàn toàn mới, tận dụng các tính năng của hệ máy PS Vita. Bên cạnh đó, chế độ chơi trực tuyến cũng được cải thiện cho phép game thủ chia sẻ những trải nghiệm thú vị cùng bạn bè.

Sinister City: Vampire

Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** G5 Entertainment | **Phát hành:** G5 Entertainment | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 20/12/2012

John phát hiện ra cô dâu tương lai của mình, Nina đã bị bắt cóc. Cách duy nhất để cứu cô ấy là đối mặt với Count Orlak, con ma cà rồng mạnh nhất thành phố Sinister. Được trang bị rất ít thông tin nhưng bù lại là rất nhiều can đảm, John sẽ phiêu lưu qua các lâu đài và tìm mọi cách giải thoát cho Nina.

Beach Whale

Hệ máy: Android | **Phát triển:** Dingle LLC | **Phát hành:** Dingle LLC | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 26/11/2012

Vào vai một chú cá voi trên hành trình phiêu lưu thú vị, bạn sẽ thu thập các con cá nhỏ, chiến đấu với lũ cua, mở khóa các thế giới mới, nâng cấp và đối mặt với những con trùm khổng lồ. Tuy nhiên, hãy cẩn thận những con sóng và thủy triều có thể cuốn chú cá voi vào bờ và đối diện với nguy cơ mắc kẹt trên bãi biển.

"Nóng hổi" mới ra lò

Call of Duty: Black Ops II

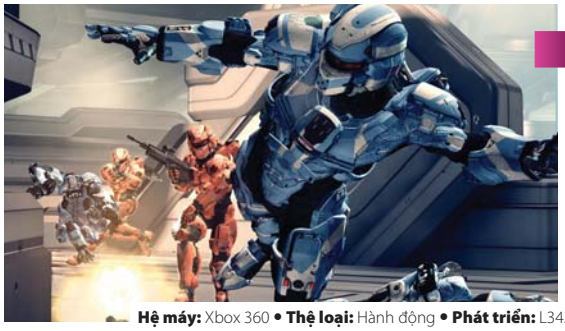
Phần chơi đơn của Black Ops II sẽ đưa game thủ vào trung tâm của cuộc chiến tương lai, lúc này các cường quốc chạy đua vũ trang để tranh giành các loại đất hiếm. Điểm nổi bật của phần chơi chiến dịch là yếu tố thay đổi cốt truyện phụ thuộc vào quyết định của người chơi. Trong khi đó, phần chơi mạng mang lại "làn gió mới" cho game thủ, với hệ thống tạo class, các loại vũ khí tân tiên, cùng nhiều tính năng hấp dẫn khác.

Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360 • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Activision • **Phát triển:** Treyarch • **Ngày phát hành:** 13/11/2012

Assassin's Creed III

Vượt nữa vòng trái đất, Assassin's Creed III sẽ tiếp tục cuộc hành trình của Desmond Miles, khám phá bí mật và âm mưu của hội sát thủ và Templar tại Mỹ. Game thủ sẽ vào vai Connor, mang 2 dòng máu Anh và da đỏ, bị cuốn vào cuộc chiến sử thi quan trọng nhất của Hoa Kỳ, cuộc cách mạng Mỹ cuối thế kỷ 18. Trò chơi giới thiệu cơ chế chiến đấu hoàn toàn mới, đánh nhau trên biển, leo trèo trong môi trường thiên nhiên hoang dã của Mỹ, săn bắn thú rừng…

Hệ máy: PC, PlayStation 3, Xbox 360 • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Ubisoft • **Phát triển:** Ubisoft • **Ngày phát hành:** 30/10/2012



HALO 4

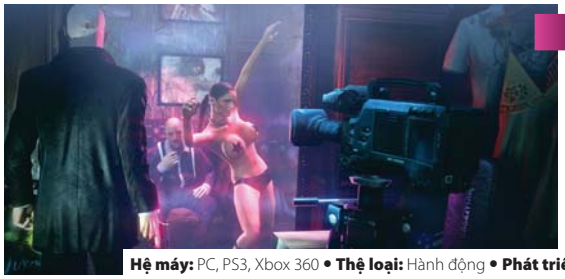
Là một trong những tượng đài game của thế giới, Halo trở lại với phần 4 với sự mong đợi cao từ phía cộng đồng game thủ. Phần chơi mạng phong phú hơn bởi các tính năng chạy nhanh, trang bị và vũ khí Promethean, cùng các chế độ chơi hấp dẫn từ bản gốc như Slayer, Team Slayer, Capture the Flag và Oddball. Phần chơi chiến dịch cũng không kém phần hấp dẫn, với cốt truyện được thêu dệt tỉ mỉ và trau truốt kỹ lưỡng, xoay quanh bối cảnh Master Chief phải đương đầu với thế lực độc ác cổ xưa.

Hệ máy: Xbox 360 • **Thể loại:** Hành động • **Phát triển:** L343 Industries • **Phát hành:** Microsoft Game Studios • **Ngày phát hành:** 06/11/2012

Need for Speed Most Wanted

Need for Speed Most Wanted trở lại với sự tham gia của "vua về thể loại game tốc độ", Criterion Games. Trò chơi lấy bối cảnh thế giới Fairhaven rộng lớn, cho phép game thủ tự do "đánh võng, lạng lách" trên đường phố, trốn tránh sự truy đuổi gay gắt cảnh sát. Một trong những tính năng độc đáo của trò chơi là game thủ có thể tùy thích lái chiếc xe nào mình tìm thấy, từ xe tải của Ford cho đến các siêu xe nổi tiếng như McLaren, Lamborghini…

Hệ máy: Xbox 360, PS3, PC, PS Vita, iPhone • **Thể loại:** Đua xe • **Phát triển:** Criterion Game • **Phát hành:** Electronic Arts • **Ngày phát hành:** 30/10/2012



Hitman: Absolution

Phiên bản thứ 5 của dòng game Hitman đánh dấu sự quay trở lại của Agent 47. Bị phản bội bởi những người mà anh tin tưởng, rơi vào cạm bẫy của một âm mưu đen tối. Agent 47 buộc phải trở thành vô hình trong xã hội hiện đại và náo nhiệt, lẫn trốn trong bóng tối để vạch ra sự thật đang được che dấu một cách có tổ chức. Game giới thiệu nhiều tính năng hấp dẫn như cải trang, cùng cấp độ khó-dễ tăng kịch tính, bên cạnh tính năng chơi mạng đầy hứa hẹn.

Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360 • **Thể loại:** Hành động • **Phát triển:** IO Interactive • **Phát hành:** Square Enix • **Ngày phát hành:** 20/11/2012

Hệ máy: Wii U • **Thể loại:** Phiêu lưu • **Phát hành:** Ubisoft • **Phát triển:** Ubisoft • **Ngày phát hành:** 18/11/2012

New Super Mario Bros. U

Là một trong những tựa game độc quyền cho hệ máy Wii U do Nintendo phát triển, New Super Mario Bros. U trở thành phiên bản thứ 13 mang thương hiệu Mario được xuất bản. Trò chơi hỗ trợ 5 người chơi cùng lúc, với các nhân vật nư Mario, Luigi và 2 Toad, cùng với sự hỗ trợ tương tác của tay cầm Wii U và Wii thường.

The Walking Dead: The Game – No Time Left

Phần 5 và cũng là phần cuối cùng trong series game kinh dị The Walking Dead, sẽ cho phép game thủ kết thúc cuộc hành trình của nhóm bạn sống sót Lee Everette theo cách riêng của mình. Đây là một trong những yếu tố thu hút game thủ ngay từ phiên bản đầu, bên cạnh những quyết định mang tính đạo đức và có liên kết tới những phần sau, đã tạo nên dấu ấn riêng biệt cho trò chơi.

Hệ máy: PC, Xbox 360, PS3, Mac, iOS • **Thể loại:** Kinh dị • **Phát hành:** Telltale Games • **Phát triển:** Telltale Games • **Ngày phát hành:** 20/11/2012

Primal Carnage

Game thủ yêu thích bộ phim "công viên khủng long" chắc hẳn sẽ tìm thấy giá trị giải trí cao trong game bắn súng trực tuyến Primal Carnage. Trò chơi giới thiệu 10 lớp nhân vật, với những kỹ năng khắc chế lẫn nhau, cùng với 5 bản đồ rừng rậm rộng lớn. Đặc biệt, game thủ có thể chọn phe khủng long với nhiều chủng loại độc đáo từ khủng long bay, cho đến khủng long bạo chúa…chạy rong khắp các bản đồ và chờ thời cơ ngoạm đầu người chơi khác.

Hệ máy: PC • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Reverb • **Phát triển:** Lukewarm Media • **Ngày phát hành:** 29/10/2012

Natural Selection

Được xem là "đứa con ngoài giá thú" của Counter-Strike và Starcraft. Trò chơi giới thiệu 2 cách chơi pha trộn độc đáo, bắn súng (FPS) và chiến thuật (RTS). Trong game người chơi sẽ lựa chọn một trong hai phe, Frontiersmen (phe người) và Kharaa (chủng tộc ngoài hành tinh). Bên cạnh kỹ năng bắn súng sáp lá cà, game thủ còn phải vận dụng chiến thuật hợp lý như xây công trình, thu thập tài nguyên, nâng cấp vũ khí…mới có hy vọng giành chiến thắng.

Genre: PC • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Unknown Worlds Entertainment • **Phát triển:** Unknown Worlds Entertainment • **Ngày phát hành:** 30/10/2012

Emergency 2013

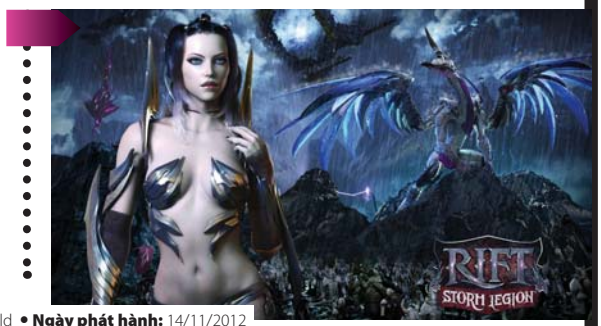
Phiên bản mới nhất của series game chiến thuật giải cứu lừng danh. Trong phiên bản 2013, phần chơi chiến dịch sẽ được thêm vào 4 nhiệm vụ thảm họa khủng khiếp bao gồm; siêu núi lửa phun trào tại Châu Âu đe dọa thiêu rụi mọi thứ trên đường đi, sức nóng và bão bụi khổng lồ từ cháy rừng, rò rỉ gas lớn giữa lòng thành phố và cuối cùng là di dời dân chúng khỏi thảm họa lava. Người chơi phải vận dụng hợp lý các phương tiện cứu hỏa từ cảnh sát, chó nghiệp vụ cho đến các vòi ròng chữa cháy…

Hệ máy: PC • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Deep Silver • **Phát triển:** Sixteen Tons Entertainment • **Ngày phát hành:** 09/11/2012

Rift: Storm Legion

Game thủ yêu thích thể loại MMORPG có thể thử sức chinh phục phiên bản mới của Rift: Storm Legion. Trò chơi giới thiệu 2 vùng lãnh thổ rộng lớn mới, có diện tích gấp 3 lần thế giới game hiện tại. Bên cạnh các cải tiến, nâng cấp như tăng giới hạn level, kỹ năng Soul cho mỗi class…

Rift: Strom Legion lấy bối cảnh 2 vùng đất bị lãng quên từ xa xưa, Drevane và Dusken, bỗng nhiên được phát hiện. Game thủ sẽ tiếp tục cuộc hành trình phiêu lưu, khám phá những vùng đất mới, đối đầu với những sinh vật ảo tưởng của lịch sử cổ đại, và chứng kiến các kỳ quan cơ khí của tương lai.



Hệ máy: PC • **Thể loại:** MMORPG • **Phát hành:** Trion World • **Phát triển:** Trion World • **Ngày phát hành:** 14/11/2012

Hệ máy: Wii U • **Thể loại:** Kinh dị • **Phát triển:** Ubisoft • **Phát hành:** Ubisoft • **Ngày phát hành:** 20/11/2012

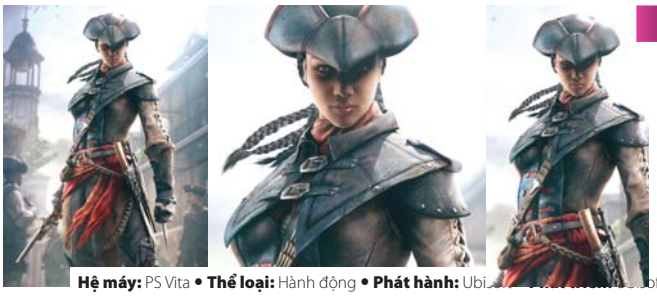
ZOMBIU

Lấy bối cảnh đại dịch thây ma tràn lan khắp thành phố nhộn nhịp London, game thủ sẽ vào vai một người may mắn sống sót. Trò chơi được thiết kế để tương tác với tay cầm Wii U, thiết bị được mô tả như một "vũ khí sống còn" của game thủ. Người chơi sẽ trải nghiệm các giác hồi hợp và rùng rợn với cách chơi góc nhìn người thứ nhất, kết hợp với giải đố trên màn hình cảm ứng của tay cầm Wii U.

LittleBigPlanet Karting

Little Big Planet Karting sẽ mang đến cho người hâm mộ cậu bé Sackboy những phong cách chơi game khác nhau bao gồm, Chơi, Sáng Tạo và Chia sẻ. Game thủ sẽ đối đầu và hợp tác với nhau trong những cuộc phiêu lưu đua xe kỳ thú trong môi trường 3D rộng lớn. Trò chơi còn giới thiệu bộ công cụ tạo đường đua mạnh mẽ và chi tiết, cùng với chế độ chia đôi màn hình khi chơi với bạn bè.

Hệ máy: PS3 • **Thể loại:** Đua xe • **Phát hành:** SCEA • **Phát triển:** United Front Games • **Ngày phát hành:** 06/11/2012



ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION

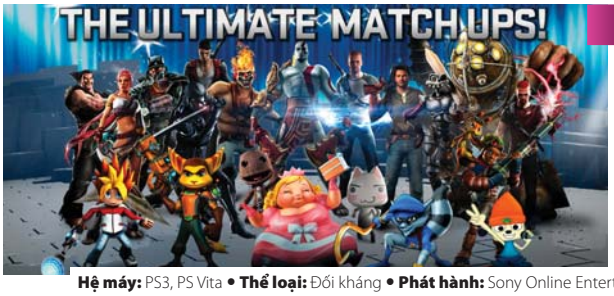
Phiên bản cầm tay của Assassin's Creed III mang tên Liberation, giới thiệu một bối cảnh hoàn toàn khác tại thành phố New Orleans cuối thế kỷ 18. Đây là trung tâm giao thương giữa người Pháp và Tây Ban Nha, và là nơi diễn ra cuộc chiến đạo đức giữa nô lệ và chủ nghĩa tư bản. Game thủ sẽ điều khiển nhân vật chính Aveline de Grandpré, một nữ sát thủ thừa hưởng 2 dòng máu, rơi vào "mối thù truyền kiếp" giữa Templar và Assassins.

Hệ máy: PS Vita • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Ubi[illegible]oft • **Ngày phát hành:** 30/10/2012

CALL OF DUTY: BLACK OPS: DECLASSIFIELD

Phiên bản cầm tay của Black Ops II, cho phép game thủ sử dụng cần gạt, màn hình cảm ứng trước và sau của PS Vita làm vũ khí. Cốt truyện của trò chơi sẽ giải thích phần nào diễn biến của các nhân vật chính như Mason, Woods và Hudson từ phiên bản Black Ops, và bối cảnh trước khi bùng nổ cuộc thế chiến giai đoạn 2025. Trò chơi cũng hỗ trợ phần chơi mạng với 8 người chơi tối đa (4v4).

Hệ máy: PS Vita • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Activision • **Phát triển:** nStigate Games • **Ngày phát hành:** 14/11/2012



PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

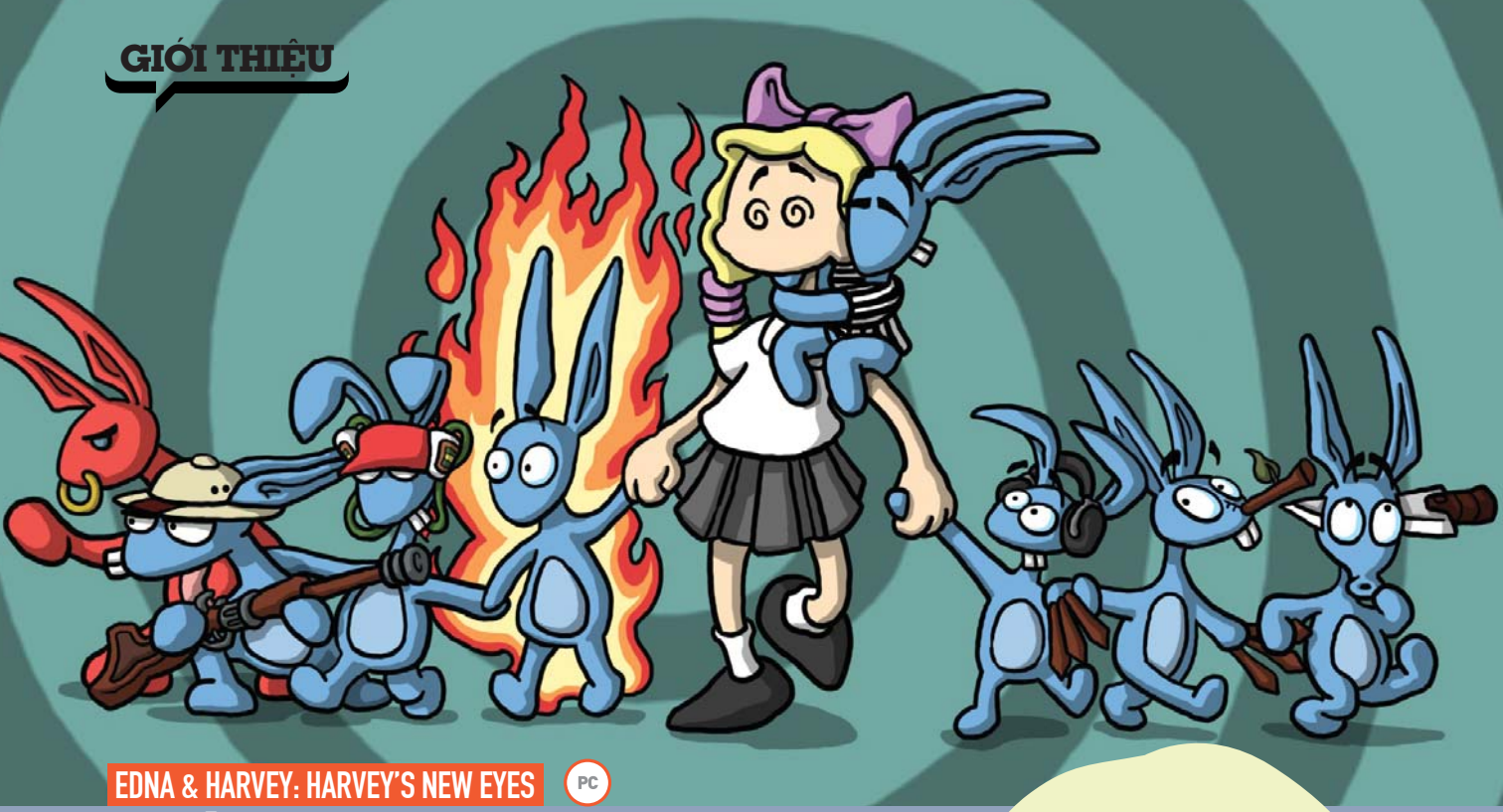
Game đối kháng mới với các võ sĩ được tổng hợp từ tất cả nhân vật nổi tiếng từng xuất hiện trong các game Sony phát hành như Big Daddy (Bioshock), Cole MacGrath (Infamous), Colonel Radec (Killzone), Dante (Devil May Cry)… Trò chơi giới thiệu hệ thống đỡ đòn, combo, biến hình, hỗ trợ tối đa 4 người chơi cùng một lúc với các chế độ đồng đội hoặc đối kháng tự do. Sàn đấu cũng là một trong những lợi thế được tận dụng để mang về chiến thắng.

Hệ máy: PS3, PS Vita • **Thể loại:** Đối kháng • **Phát hành:** Sony Online Entertainment • **Phát triển:** SuperBot Entertainment • **Ngày phát hành:** 20/11/2012

The Sim 3: Seasons

Phiên bản mở rộng mới nhất của game mô phỏng đời sống nổi tiếng, The Sim 3: Seasons sẽ mang đến cho game thủ thiên đường, "ăn chơi" quanh năm suốt tháng. Với nhiều hoạt động, lễ hội và tiệc tùng, cùng với hàng loạt món ăn, thời trang và hiệu ứng thời tiết phong phú, bên cạnh các môn thể thao mới trược tuyết, bơi lội trên biển và đá banh, The Sim 3: Seasons sẽ là "kỳ nghỉ số" dành cho game thủ.

Hệ máy: PC, MAC • **Thể loại:** Mô phỏng • **Phát hành:** Electronic Arts • **Phát triển:** The Sim Studio • **Ngày phát hành:** 13/11/2012



EDNA & HARVEY: HARVEY'S NEW EYES PC

MẮT QUỶ MỘNG MƠ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

"Cô bé chưa bao giờ thấy một chú hề sống động nào. Chỉ có người chết, đứng ngoài cửa sổ phòng cô bé vào ban đêm..."

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Daedalic Entertainment

PHÁT HÀNH
Daedalic Entertainment

NGÀY PHÁT HÀNH
17/10/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Pentium 4 - 2,0 GHz**
- **NVIDIA GeForce 6600 / ATI Radeon X1300**
- **1.5 GB RAM**
- **3.5 GB đĩa cứng**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 90%

CẢM NHẬN 80%

CÁCH CHƠI 80%

8,2

Lilli có vẻ là một cô bé rất ngọt ngào. Sống tại tu viện, Lilli luôn ngoan ngoãn chăm chỉ thực hiện những mệnh lệnh gắt gỏng từ sơ Bề Trên. Nhưng có gì đó không ổn ở cách cô bé luôn thực hiện mọi yêu cầu khó chịu của người khác một cách ngây thơ và bình tĩnh đến như vậy. Điều gì đang dồn nén dưới lớp vỏ ngoài ngọt ngào ấy? Liệu Lilli có thực sự bình thường, khi "cô bé chưa bao giờ thấy một chú hề sống động nào. Chỉ có người chết, đứng ngoài cửa sổ phòng cô bé vào ban đêm."

Cũng có gì đó không ổn ở tu viện, nơi những luật lệ ngày càng bị siết chặt, những nhân vật lạ lùng xuất hiện, một liệu pháp tâm lý mới được thực thi, và những người bạn của Lilli lần lượt biến mất một cách đột ngột… Giữa bức tranh trẻ thơ trong trắng đang ngày càng đen tối đó, Lilli như điểm sáng cuối cùng để giải cứu bạn bè khỏi những mối nguy hiểm dồn dập, và tự giải cứu chính mình khỏi tu viện kỳ quái này.

MỘT CỐT TRUYỆN DÍ DỎM VÀ... BI KỊCH

"Ma lực" của dòng game Edna & Harvey đến từ ngòi bút của Jan Müller-Michaelis. Anh đã vẽ nên những cuộc phiêu lưu thực sự "điên khùng" với các câu đố quái đản, chua cay và một cốt truyện lắt léo mang dáng dấp thần kinh tâm lý. Giống như Edna bị ám ảnh về chú thỏ biết nói Harvey, Lilli cũng có một tiềm thức khá điên rồ, một thế giới hoang tưởng riêng. Nói hình tượng, Harvey's New Eyes là một "vé đi tuổi thơ" dữ dội đến ngạt thở.

Những ai không thích nhồi nhét các bí mật đen tối vào tuổi thơ trong trắng có thể nhăn mặt trước cốt truyện không lấy gì làm dễ chịu của game. Nhưng đó là sự khác biệt của trò chơi. Và Harvey's New Eyes xứng đáng nhận được nhiều lời khen vì dám tỏ ra khác biệt, và đã thể hiện sự khác biệt một cách trọn vẹn!

Phiên bản mới cho thấy giao diện người sử dụng được trau chuốt và đơn giản hóa hơn. Chuột của bạn chỉ có hai công dụng là kiểm tra và sử dụng/phản hồi. Cách chơi trỏ-và-nhấn (point-n-click) quen thuộc được bổ sung thêm nút Space để hiện tất cả các món đồ tương tác được. Điều này giúp người chơi tập trung vào câu đố và tận hưởng những gì đang diễn ra, thay vì tốn thời gian chơi "trốn-tìm" với các món đồ cần thiết bị giấu kỹ.

Các câu đố tuy lắt léo nhưng luôn hợp lý. Ba chương của game trôi qua ngắn một cách dễ chịu. Harvey's Eyes là câu chuyện về Lilli, chứ không phải Edna. Lilli là một cô bé ngoan ngoãn và ngượng ngùng nên không mấy khi có dịp cất tiếng. Ngay cả khi cô bé mới kịp mở miệng ra thì đã bị những kẻ xấu tính khác "nhảy" vào họng chen ngang. Các đoạn đối thoại nhờ thế được cắt giảm nhiều hơn và nhẹ đầu hơn. Bạn không phải đọc những con chữ dài lê thê để tiếp diễn mạch truyện nữa.

Số lượng đồ vật bạn phải kiếm và manh mối phải tìm được giới hạn gọn ghẽ trong một bối cảnh vừa phải. Bên cạnh đó, game còn có các

mini-game thư giãn như sắp đặt các vật dụng đúng vị trí để khám phá ra bí mật của những Templar, chứng minh bằng lập luận với thỏ Harvey rằng lời nói dối có thể tốt, hay thắng ván cờ tướng với mẹ Bề Trên. Nếu bị mắc kẹt với mini-game, bạn cũng có thể bỏ qua luôn mà không ảnh hưởng gì đến mạch truyện.

Chương đầu tiên khúc khích tiếng cười và những trò nghịch dại của trẻ nhỏ. Có gì đó vừa khôi hài, vừa bi thương ở cách Lilli ngoan ngoãn thực hiện tròn mệnh lệnh của người này, nhưng đồng thời lại khiến người kia gặp tai nạn khốn khổ. Bạn cũng sẽ gặp lại cô bé Edna – nhân vật chính trong phần đầu, phiêu lưu mạnh mẽ dưới vai trò là bạn thân nhất của Lilli. Người chơi sẽ mỉm cười khi quan sát Edna bày trò dưới cặp mắt của Lilli. Và khi Edna biến mất một cách đột ngột, cảm xúc của người chơi được đẩy mạnh.

Chương thứ hai đánh dấu sự trở lại của chú thỏ nhồi bông biết nói - Harvey xảo quyệt. Vốn là sản phẩm của trí tưởng tượng của Edna, Harvey bằng những quan sát nhạy bén và những lời nói dối khôn khéo, đã giúp Edna đào tẩu trong phiên bản lần trước. Lần này, Harvey trở lại với cặp mắt đỏ ngầu mới toanh và khả năng thuyết phục "tẩy não" quen thuộc.

Chương cuối cùng là những khoảnh khắc căng thẳng nhất khi Lilli nhỏ bé hiền lành đối mặt với nguy hiểm. Thắt nút, mở nút, kết thúc bất ngờ, cái sâu sắc trên cả cái vui nhộn. Có nhiều người e ngại bản Harvey's New Eyes sẽ bị lu mờ bởi thành công xuất sắc của bản Breakout. Và nhiều nhân vật trẻ con ở đây sẽ không sánh bằng các tay người lớn quái đản ở bản trước. Nhưng Harvey's New Eyes đã chứng minh ngược lại: câu chuyện lần này phải khẳng định là chỉ có hơn hoặc bằng, chứ không kém.

MỘT BỮA "TIỆC TRÀ" CỦA MẮT VÀ TAI!

Cùng tôn lên vẻ đẹp của câu chuyện là những khung hình được vẽ tay khéo léo và giọng lồng tiếng tương đối sắc sảo. Về mặt kỹ thuật, Harvey's New Eyes đã là một bước tiến lớn khi hỗ trợ chuẩn HD sắc nét (1,920 x 1,080 pixels) dù không có hiệu ứng rực rỡ gì cho cam.

Đồ họa Edna & Harvey theo phong cách kỳ quái và tối giản. 53 phân cảnh trong game là 53 bức họa có nét độc đáo riêng. Tu viện hiện ra với vẻ ngoài hiền hòa nhưng lất phất nỗi kỳ quái đáng sợ. Căn phòng xế chiều của mẹ Bề Trên như nhuộm màu máu, với một cây ăn thịt dãi nước ở góc phòng. Phòng đại sảnh vừa tôn nghiêm vừa lạ lẫm với cây thánh giá và các bức tượng ngả nghiêng. Nếu bạn để ý, sẽ thấy các nhân vật người lớn trong game thường u ám, khó chịu với nước da xám ngoét.

Môi trường cũng tạo điều kiện cho gu hài hước của game được dịp phát huy: người dẫn truyện Götz Otto có nhiều cơ hội đưa ra những bình luận tử tế nghiêm túc, trong khi hoàn cảnh lại ngặt nghèo tréo ngoe. Phong cách hài nghiêm túc và châm biếm này khá tinh tế và phù hợp với không khí của game, bạn sẽ không ồ lên cười sặc sụa nhưng sẽ tủm tỉm sau đó. Götz Otto là một diễn viên người Đức, từng đóng vai phản diện trong các dòng phim James Bond. Câu chuyện đã được ông thổi sự dí dỏm, thông minh, sinh động vào đó. Nhưng ngoại trừ Götz Otto ra, các giọng lồng tiếng khác hơi gượng. Cái gượng ép của một người lớn muốn ép giọng mai mái xuống thành các cô cậu bé, hay lên gân quá mức đến "phô" ra!

Đi kèm với giọng lồng tiếng là một loạt âm thanh (soundtrack) ấn tượng. Không khí bải hoải của tu viện nơi các em không được nếm niềm vui được tiếng harmonica uể oải kéo đi. Và bản nhạc nền u ám ban đêm, sự rùng rợn khi những điều kỳ bí diễn ra cao trào… Nhạc nền của game không phải là hạng cực phẩm, nhưng khi phối hợp với hoàn cảnh thì "ngọt" đến không ngờ!

Harvey's New Eyes là một trải nghiệm nghệ thuật cho mắt, tai và trái tim game thủ. Game không chỉ là một cuộc phiêu lưu mạo hiểm nhẹ nhàng, vui nhộn mà bạn thường thấy ở dòng game phiêu lưu, game rất khác biệt. Đó là bức tranh về ký ức tuổi thơ hồn nhiên nhiều màu sắc, nhưng chấm phá những vệt tối liên quan đến chấn thương tâm lý, bệnh thần kinh, bí mật hiểm ác. Người khác có thể nhăn mặt với yếu tố thần kinh trong một trò chơi đầy nét trẻ thơ này, nhưng ai chịu khó thưởng thức sẽ được tưởng thưởng một trong những trải nghiệm phiêu lưu hay nhất năm 2012.

TIỂU NGUYỆT

» Cốt truyện xuất sắc
» Âm thanh và hình ảnh gọn gàng và tròn vai.

» Các câu đố tương đối dễ
» Thời gian chơi ngắn.

SECRET FILES 3 PC

NGÀY TẬN THẾ TRỞ LẠI?

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Animation Arts

PHÁT HÀNH
Deep Silver

NGÀY PHÁT HÀNH
24/08/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Pentium 4 - 2,0GHz**
- **GeForce 6600/ Radeon HD 3450**
- **500 MB RAM**
- **2 GB đĩa cứng**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 60%

CỐT TRUYỆN 60%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 60%

6,4

- **Lối chơi giải đố cuốn hút**
- **Đồ họa chi tiết, đẹp mắt.**

- **Cốt truyện yếu, thiếu chiều sâu**
- **Thời gian chơi ngắn**
- **Âm thanh nhạt nhẽo.**

Đối với những người đam mê thể loại "trỏ-và-nhấn" (point-and-click), hẳn sẽ rất quen thuộc khi nghe nói đến dòng game "Hồ Sơ Mật" (Secret Files) qua những cuộc phiêu lưu của cặp trai tài gái sắc – cô gái mê thám hiểm Nina Kalenkov và nhà khoa học người Đức Max Gruber. Sau khi trải qua hai cuộc phiêu lưu trong Secret Files: Tunguska và Secret Files 2: Puritas Cordis, cặp đôi trên một lần nữa tái ngộ với một tựa game ngắn gọn hơn: Secret Files 3 (SF3).

NGÀY TẬN THẾ TRỞ LẠI!

Cốt truyện trong SF3 tất nhiên vẫn… không có gì mới khi tiếp tục đề cập đến ngày tận thế sẽ diễn ra. Sau những cuộc phiêu lưu vất vả, Nina và Max dự tính sẽ tổ chức một đám cưới linh đình. Thế nhưng mọi chuyện lại không đơn giản như cặp đôi này nghĩ. Nina thì liên tục gặp những cơn ác mộng báo trước một điềm rủi sắp xảy ra, trong khi Max lại bị một tổ chức bí mật mang tên CERN bắt cóc để thực hiện những thí nghiệm mờ ám.

Hai vấn đề những tưởng không liên quan với nhau này lại dẫn đến một thực tế là những cuộc thí nghiệm trên sẽ đánh động đến các Người Bảo Vệ (The Guardian) và sẽ khiến họ đem đến sự diệt vong cho thế giới này. Vì thế Nina lại một lần nữa tiếp tục cuộc phiêu lưu mới để ngăn chặn điều đó xảy ra.

BÌNH MỚI RƯỢU CŨ

Về cơ bản, lối chơi trong SF3 vẫn giữ nguyên những đặc điểm tạo nên sự lôi cuốn của hai phần trước: sự đơn giản và dễ làm quen. Cơ chế điều khiển trong SF3 khá đơn giản với những cú nhấp chuột để sử dụng hay xem xét những món đồ, nói chuyện với các nhân vật trong game để giúp Nina giải quyết các câu đố được đặt ra. Tất nhiên, Nina vẫn còn đó nhiều khả năng đã thể hiện ở hai phần trước, bao gồm cả những câu nhận xét hài hước và cách giải quyết sáng tạo.

Giao diện trò chơi không có nhiều thay đổi so với trước, trong đó các đồ vật mà người chơi có được vẫn hiện ra dưới dạng biểu tượng bên dưới màn hình cùng với một phím nhấn để bạn có thể lưu và mở lại phần chơi đã trải qua. Ngoài ra, người chơi cũng chỉ cần nhấn phím cách (Space) là tất cả các vật phẩm có thể tương tác được trên màn hình đều hiện ra biểu tượng, giúp cho người chơi không phải mất thời gian mò mẫm.

Với những món đồ chưa biết công dụng của chúng, bạn có thể tìm hiểu sơ lược chỉ bằng cách nhấn chuột phải là biết được thông tin về món đồ đó. Tuy nhiên, có những cách phối hợp các món đồ nhiều khi bạn không hình dung được chúng có thể liên kết với nhau để tạo ra một công cụ có công năng khác. Chính vì thế, trò chơi sẽ đem lại cho bạn cảm giác thích thú, tự hào khi giải quyết được một vấn đề hóc búa nào đó.

Giống như những game phiêu lưu khác, trò chơi luôn đòi hỏi bạn phải có con mắt quan sát tinh tường, kết hợp óc phán đoán và lòng kiên nhẫn vô hạn, chính những yếu tố trên sẽ giúp bạn tìm ra những lời giải cho

các câu đố hóc búa được đặt ra.

Các câu đố trong game cũng được thiết kế hợp lý hơn, cùng với phần trợ giúp đã được tinh chỉnh, giúp cho người chơi biết mình đang ở trong trường hợp thế nào để từ đó nghĩ ra được cách giải quyết hợp lý, thay vì đưa ra những lời gợi ý cụ thể. Ngoài ra, một số câu đố trong game cũng chịu nhiều ảnh hưởng từ các tựa game khác, chẳng hạn như có một câu đố được lấy nguyên ý tưởng từ trò "Unblock Me" nổi tiếng trên iOs. Tất nhiên, điều này khiến mức độ khó trong SF3 giảm sút khá nhiều khi so với hai phiên bản trước, và dù cho SF3 có cho chọn độ khó tùy vào câu đố, điều đó cũng chẳng được cải thiện là bao.

ÁNH HÀO QUANG VỤT TẮT...

Mặc dù SF3 đã có những cố gắng của riêng mình nhưng những thay đổi nhỏ nhoi đó không thể cứu được những điểm yếu cố hữu của cả dòng game. Sai lầm đầu tiên chính là việc SF3 dù cố gắng tạo nên một dòng game ba phần (trilogy) với cùng chủ đề "ngăn chặn ngày tận thế", nhưng lại hoàn toàn không có một chút tóm tắt gì về cốt truyện và nhân vật của hai phần trước. Do đó, tuy trong game xuất hiện những tình tiết hay nhân vật của những phần trước thì người chơi cũng chẳng thể nào biết được, cũng như không thể nắm rõ được cốt truyện chung cho cả dòng game. Đây được coi là một thiếu sót to lớn với một trò chơi thuộc thể loại phiêu lưu giải đố như Secret Files.

Điểm yếu về cốt truyện của SF3 càng được bộc lộ rõ thông qua dàn nhân vật phụ và phản diện xuất hiện trong game. Do game có thời lượng chơi ngắn (chỉ khoảng 5-6 giờ chơi), các nhân vật này xuất hiện rất ít, chỉ trong vài cảnh chơi ít ỏi rồi biến mất một cách khó hiểu, để lại cho người chơi nhiều câu hỏi khó giải đáp. Mãi đến khi kết thúc, số phận những nhân vật mới được giải đáp, nhưng chỉ nói cho có lệ và theo kiểu "hồi sau sẽ rõ".

Thật sự, cuộc phiêu lưu của nàng Nina càng chơi càng trở nên nhàm chán hơn, bởi như đã nói, chàng Max nhà ta đã bị bắt cóc ngay từ đầu game và chỉ xuất hiện vào cuối game, vì thế nên người chơi sẽ chỉ có thể điều khiển Nina và giúp cô nàng tự lực cánh sinh trong đa phần các câu đố mà game mang lại. Việc thiếu đi những câu đố yêu cầu sự hợp tác từ hai nhân vật trong game ít nhiều khiến những người đã chơi hai phần trước cảm thấy hụt hẫng, do đã quá quen thuộc với sự xuất hiện của cặp đôi Nina-Max. Có thể nói đây chính là điểm yếu cuối cùng khiến cốt truyện SF3 trở nên hụt hơi và lạc lõng nhất trong cả ba phần, dù phần việc đã được đảm nhận bởi những tay viết kịch bản chuyên nghiệp – theo lời giới thiệu của nhà sản xuất.

SF3 giờ đây chỉ chú trọng vào khoa học cùng các vấn đề kỹ thuật phức tạp nhiều hơn, và dường như nó không còn một chút câu chuyện tình cảm lãng mạn nào. Thật đáng tiếc thay, khi cuộc phiêu lưu này lại diễn ra trước một lễ cưới thật sự giữa Nina và Max.

HÌNH KHÁ – ÂM TRUNG

Đồ họa trong SF3 không quá nổi bật khi so với phiên bản trước đó, nhưng nhìn chung vẫn khá đẹp và nhẹ, phù hợp với các tựa game thuộc thể loại phiêu lưu giải đố, vốn không bao giờ yêu cầu một cấu hình cao như các hành động hiện nay. Điểm làm cho đồ họa của game trở nên nổi bật chính là những cử động mượt mà của nhân vật trong các hành động, cùng những cảnh nền tĩnh được thiết kế một cách chi tiết. Người chơi hẳn sẽ thích thú với việc cuộc phiêu lưu trong SF3 được trải qua nhiều vùng đất nổi tiếng ở các nước như Đức, Ý, Thụy Sĩ, Mỹ, Pháp, Hy Lạp, và Ai Cập. Một điểm cộng cho SF3 chính là việc game thiết kế màn hình chính (Main Menu) hợp với tính cách của người chơi thông qua những câu hỏi trước khi bắt đầu game.

Ngược lại với phần hình, âm thanh trong SF3 khá nhạt nhẽo, nhất là những câu thoại với phần lồng tiếng khó nghe. Bù lại, game "ăn điểm" ở phần nhạc nền với những bản nhạc phù hợp với hoàn cảnh. Trong đó hay nhất chính là bản nhạc nền ở màn hình chính: nhẹ nhàng và sâu lắng.

CHỈ DÀNH CHO FAN...

Sở hữu một cái kết dễ đoán và trọn vẹn, nhưng với những hạn chế về cốt truyện cùng thời gian chơi khá ngắn của SF3 đã khiến dòng game Secret Files không có được một chấm hết hoàn hảo, gây ít nhiều sự tiếc nuối cho những người hâm mộ tựa game này và đành chờ đợi những phiên bản tiếp theo (nếu có).

Xét cho cùng, SF3 là một tựa game phiêu lưu khá lôi cuốn, nhưng nếu muốn thử qua, người viết có một lời khuyên chân thành: hãy chơi qua hai phần trước đó trước khi chạm tay vào tựa game này.

SƠN TRẦN

FOOTBALL MANAGER 2013 PC

ÔNG BẦU SÂN CỎ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Mô phỏng/Thể thao

PHÁT TRIỂN
Sport Interactive

PHÁT HÀNH
SEGA

NGÀY PHÁT HÀNH
02/11/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Intel Core 2 Duo 2.0 Ghz**
- **GeForce FX 5900/ ATI Radeon HD 2600**
- **500 MB RAM**
- **2 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 75%

ÂM THANH 60%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 95%

CÁCH CHƠI 95%

8,1

Đến hẹn lại lên, khi một mùa bóng mới bắt đầu khởi tranh,thì cũng là lúc thị trường game bóng đá trở nên nhộn nhịp. Nếu như ở thể loại mô phỏng bóng đá là sự so kè của hai ông lớn FIFA và Pro Evolution Soccer thì ở thể loại mô phỏng quản lý lại là cuộc đấu không khoan nhượng giữa Football Manager (Sport Interactive) và FIFA Manager (EA).

Từ trước tới nay, Football Manager (trước đây gắn liền với cái tên Championship Manager) luôn được đánh giá là game mô phỏng quản lý chân thực nhất. Thế nhưng với một thế giới bóng đá luôn biến đổi, đòi hỏi những game về nó cũng phải liên tục được cải tiến. Năm nay, đúng vào dịp kỷ niệm dòng game tròn 20 tuổi, SI sẽ làm những gì với phiên bản Football Manager 2013 (FM13)?

GIỮ VỮNG TRUYỀN THỐNG

Với FM13, nhà sản xuất đã đem đến cho người chơi một kho dữ liệu cực kỳ đồ sộ về các đội bóng, huấn luyện viên, cầu thủ… trên toàn thế giới. Gần 51 quốc gia và vùng lãnh thổ, hơn 50.000 cầu thủ, huấn luyện viên, nhân viên câu lạc bộ… Những con số trên phần nào đã nói lên quy mô về kho dữ liệu này. Hàng năm, các dữ liệu này đều được cập nhật. Từ những cầu thủ đã giải nghệ, những bổ sung về ban huấn luyện của từng đội bóng hay các ngôi "sao mai" đầy tiềm năng, tất cả đều được cập nhật rất đầy đủ.

Điều mà người viết ấn tượng nhất đối với dòng game Football Manager (FM) chính là việc lối chơi được định hình và phát triển một cách rất chắc chắn. Với một game thông thường, việc giữ nguyên lối chơi trong những bản tiếp theo đôi khi là một "bước lùi" thì ngược lại, với một game quản lý bóng đá mà nói, định hình được lối chơi, giữ vững và phát triển bền vững qua nhiều phiên bản quả thật không đơn giản. Bạn sẽ sắm vai một huấn luyện viên, sử dụng tài năng của mình để đưa đội bóng tới thành công. Dĩ nhiên, sẽ có rất nhiều việc bạn phải giải quyết. Người chơi gần như can thiệp được tới hầu hết những lĩnh vực trực thuộc về chuyên môn như sắp xếp chiến

thuật, điều chỉnh nhân sự, ra các bài tập luyện, tham dự các buổi họp báo thường kỳ hay thậm chí… đối thoại với các cầu thủ và ban huấn luyện, giải quyết trực tiếp các mâu thuẫn phát sinh trong nội bộ đội bóng. Gần như tất cả những gì mà một huấn luyện viên ngoài đời thực phải làm đều được tái hiện khá rõ nét trong FM. Bạn muốn trở thành một Brian Clough, một sir Alex Ferguson thứ hai? Tất cả đều có thể!

NHỮNG CẢI TIẾN THÚ VỊ

Những cải tiến, những tính năng mới trên nền lối chơi truyền thống chính là những điều mà fan của dòng game này mong muốn. Bên cạnh những cải tiến lặt vặt thì mỗi năm, SI đều thêm vào các tính năng mới đầy thú vị. Năm nay, ngoài mục chơi truyền thống, SI đã bổ sung thêm ba chế độ chơi mới.

Đầu tiên là "Football Manager Classic - FMC", tương tự như chế độ chơi truyền thống nhưng được rút gọn, sắp xếp lại một cách hợp lý dành cho những người không có nhiều thời gian chơi hoặc những người mới lần đầu tiếp xúc với FM.

Tiếp theo đó là chế độ "Challenges" – bao gồm những thử thách nhỏ được xây dựng sát với những tình huống mà một huấn luyện viên thực thụ phải đối mặt ngoài đời.

Cuối cùng, với chế độ "Versus", người chơi có thể mang đội hình mình dày công xây dựng đi so tài với bạn bè khắp nơi. Mặc dù vẫn còn những tranh cãi về mục Unlockables (những tính năng như "cheat", được mở khóa dần dần trong chế độ FMC và có thể mua được bằng tiền thật) nhưng những chế độ chơi mới này đã đóng vai trò như những món ăn lạ miệng, giúp người chơi có thể "đổi món" nếu như đã quá quen thuộc với chế độ chơi truyền thống.

Ngoài những cải tiến trên, SI còn thực hiện một loạt chỉnh sửa để đưa FM 13 thành game mô phỏng quản lý bóng đá chân thực nhất từ trước tới nay. Thuế thu nhập từng quốc gia sẽ ảnh hưởng trực tiếp tới khoản lương của các cầu thủ, giám đốc thể thao sẽ đóng những vai trò mới so với các bản game trước, thêm vào một loạt những điều chỉnh về thể thức các giải đấu, số lượng các cầu thủ dự bị.

Bên cạnh đó, đây là năm thứ hai liên tiếp SI bắt tay hoàn toàn với Steam, điều này hứa hẹn sẽ mang lại cho người chơi một nền tảng chơi mạng tốt nhất, thiết lập chơi mạng đơn giản, dễ dàng tranh tài với những "huấn luyện viên" trên khắp thế giới. Các bản cập nhật, sửa lỗi cũng sẽ được đưa ra với tốc độ nhanh hơn.

HÌNH – ÂM: KHÔNG NHIỀU CẢI TIẾN

Hình-âm vốn không phải là thứ được đặt nặng khi đánh giá một bản FM, đơn giản vì đây chỉ là những yếu tố "phụ". Nhưng xét trong bối cảnh hiện nay thì những yếu tố này cũng góp phần thu hút một lượng không nhỏ người chơi.

Tuy SI đã có những cố gắng trong việc sắp xếp lại giao diện mới thuận tiện hơn, bổ sung những động tác mới trong phần 3D Match nhưng nhìn chung, phần hình-âm của game không có nhiều thay đổi so với phiên bản trước. Đặc biệt là phần âm thanh vẫn khá nghèo nàn. Tuy vậy, người chơi vẫn có thể tự do chỉnh sửa giao diện game theo ý muốn, tự thay đổi logo đội bóng hay hình ảnh của từng cầu thủ. Dòng game FM đã và đang sở hữu một cộng đồng "modder" đông đảo, đa dạng, và điều này chắc chắn sẽ tiếp tục với FM13.

MÙA BÓNG MỚI ĐÃ THỰC SỰ BẮT ĐẦU!

Với những gì đã thể hiện, FM13 hoàn toàn xứng đáng tiếp bước truyền thống của dòng game FM. Lối chơi quen thuộc kết hợp với những cải tiến mới thực sự vẫn chiếm được sự yêu mến của những fan gạo cội, các chế độ chơi mới hứa hẹn sẽ thu hút nhiều hơn những người mới. Mặc dù vẫn còn một vài lỗi (bug) nhưng nó cũng không thể ngăn cản bạn thưởng thức một phiên bản FM tuyệt vời. Mùa bóng mới đã bắt đầu, liệu bạn đã sẵn sàng để đưa đội bóng của mình đến thành công chưa?

HOÀNG LONG

» Các chế độ chơi mới khá thú vị
» Lối chơi truyền thống hài hòa với những cải tiến mới.
» Dễ dàng, thuận tiện hơn trong việc chơi online.

» Hình âm không có nhiều cải tiến.
» Tồn tại một số "bug" nhỏ.

GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS

GIẤC MỘNG KỲ DỊ

EVERYONE 10+ CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Black Forest Games

PHÁT HÀNH
Black Forest Games

NGÀY PHÁT HÀNH
23/10/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Intel Core 2 Duo 2,0 Ghz**
» **GeForce FX 5900/ ATI Radeon HD 2600**
» **500 MB RAM**
» **2 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%
ÂM THANH 85%
CỐT TRUYỆN 80%
CẢM NHẬN 95%
CÁCH CHƠI 90%

9,1

Với 150.000 USD, bạn sẽ làm gì? Mua một căn nhà? Ăn uống ở những nhà hàng sang trọng? Mở một công ty do chính mình làm chủ? Để dành cho những dịp trọng đại trong đời mình? Hay đầu tư vào một dự án game để rồi được tôn thờ bởi hàng trăm, ngàn game thủ?

Với chi phí hơn 150.000 USD thu được từ đóng góp của game thủ cũng như chính tiền túi của mình bỏ ra, những nhà làm game ở Black Forest Games đã cho ra đời một trò chơi hành động mang chất "platform" (leo trèo, nhảy nhót) dù nhỏ nhưng đầy lôi cuốn và hấp dẫn. Giana Sisters: Twisted Dreams là một trò chơi ra đời từ những khoản đầu tư liều lĩnh như thế.

NHẬP MỘNG CỨU EM GÁI

Cốt truyện của game khá đơn giản. Giana và Maria là hai chị em thân thiết. Một đêm nọ, khi hai chị em đang chơi đùa với nhau, Maria bị cuốn vào thế giới trong mơ (Dream World) và bị giam cầm bởi con rồng Gurglewocky xấu xí. Tất nhiên, Giana, trong vai trò người chị, phải đi vào thế giới trong mơ, vượt qua bao nhiêu chướng ngại và thử thách để giải cứu em gái của mình.

Với thế giới trong mơ làm nền, trò chơi đem đến cho game thủ một lối chơi kỳ lạ, như đây là một trò chơi bước ra từ giấc mơ. Và vì đây là giấc mơ nên ta có thể thay đổi chúng bằng chính suy nghĩ của mình, biến mình thành người có những siêu năng lực mạnh mẽ. Giana cũng làm tương tự như thế.

Xuyên suốt trò chơi, có biến giấc mơ của mình từ một giấc mộng êm đềm thành những cơn ác mộng và ngược lại. Cứ thế, khung cảnh của trò chơi cũng chuyển hóa theo sự biến đổi trong suy nghĩ của Giana. Một chàng hoàng tử biến thành con rồng hung ác. Một chiến binh oai phong biến thành những khúc xương di động quái dị. Không chỉ dừng lại ở hình dáng, sự biến đổi của khung cảnh ảnh hưởng rất lớn đến lối chơi của Giana Sisters: Twisted Dreams, và cũng chính vì thế, trò chơi thu hút rất nhiều game thủ ưa thích thể loại game platform, giải đố.

KHI MƠ LÀM GÌ CŨNG ĐƯỢC

Bên cạnh lối điều khiển chạy nhảy, qua trái, qua phải, lên xuống... thường thấy ở các game platform, người chơi còn có thể điều khiển Giana biến đổi giấc mơ của mình. Ở mỗi kiểu giấc mơ, Giana có những khả năng khác nhau. Bên cạnh đó, sự thay đổi của khung cảnh góp phần thể hiện cái nhìn của Giana với thế giới, mở ra những hướng đi cũng như các thử thách khác nhau cho Giana trên con đường giải cứu em của mình. Một cánh cửa đóng kín ở giấc mơ bình thường, bỗng đột nhiên mở ra khi Giana biến giấc mơ của mình

» Hình ảnh tuyệt diệu
» Âm thanh tốt
» Lối chơi sáng tạo và đầy thử thách.

» Đấu trùm quá đơn giản, không có điểm nhấn.

thành một cơn ác mộng gai góc. Một bụi hoa đẹp đẽ, tưởng chừng như vô hại nhưng hóa ra lại là cái bẫy chết người dành cho cô bé Giana khi chuyển mình sang giấc mơ khác.

Đây chính là điểm làm cho Giana Sisters: Twisted Dreams "khác người" so với các game cùng loại khác. Trò chơi đòi hỏi ở người chơi không chỉ một óc phán đoán nhanh nhẹn mà còn đôi bàn tay điều khiển khéo léo để chuyển đổi giấc mơ cho Giana, điều khiển cô sử dụng những khả năng của mình để vượt qua các chướng ngại vật, giải những câu đố kỳ bí mà màn chơi sắp đặt ra và lấy được càng nhiều viên kim cương càng tốt. Thử thách của trò chơi đến từ rất nhiều dạng và để vượt qua chúng là một cuộc đấu trí cao độ giữa người và máy.

Tất nhiên, trò chơi nào cũng có những trận chiến với trùm. Giana Sisters: Twisted Dreams cũng thế. Có ba tên trùm mà Giana cần đánh bại để giải cứu em gái của mình. Đó là cặp sâu đất Hansel và Gretel, bạch tuộc khổng lồ Octor Freud và Gurglewocky - con rồng bụng phệ. Mỗi con trùm, Giana phải thực hiện những thao tác, chiến thuật khác nhau nhằm đánh bại chúng. Chi tiết này góp phần làm tăng cao trào của trò chơi, tuy nhiên, nó cũng là một con dao hai lưỡi.

Nếu như xuyên suốt màn chơi, game thủ có thể sử dụng nhiều cách để điều khiển Giana vượt chướng ngại, khám phá những khu vực bí mật, thu thập những viên kim cương để kiếm điểm; Thì đến với các màn đấu trùm kể trên, người chơi chỉ được gói gọn ở việc: tìm ra điểm yếu của tên trùm, sau đó lừa hắn vào những cái bẫy được sắp đặt trên màn chơi, đả thương hắn ba lần và thế là xong! Bạn đã đánh bại được anh em sâu đất khổng lồ, con bạch tuộc hung dữ hay con rồng xấu xí bụng bự. Những màn đấu trùm có thể đem lại thử thách tột độ, nhưng cái cách mà game đặt ra cho người chơi để họ đánh bại con quái vật thì lại quá nhàm chán và lặp lại.

Điểm trừ duy nhất này khiến cho trò chơi mất đi sự hoàn hảo của mình, cũng như khiến cho những pha đấu trùm trở nên khô cứng, làm có lệ hơn là đem đến cho game thủ những điểm nhấn khó quên.

LỜI KẾT

Trò chơi không đem đến cho game thủ những trận cười nghiêng ngả, những màn thử thách đổ mồ hôi hột nhưng cách thể hiện của game qua mặt hình ảnh, âm thanh cũng như lối chơi khiến cho game thủ cảm thấy rằng, trò chơi là một trong những tựa game mà họ phải sở hữu cho bộ sưu tập game của mình. Sự thỏa mãn khi vượt qua thử thách mà trò chơi hay chính bản thân game thủ đặt ra khơi gợi một cảm xúc khó tả, khiến ta muốn chơi đi chơi lại, cùng phiêu lưu với Giana trong thế giới trong mơ biết bao nhiêu lần nhưng vẫn không chán.

BẢO HƯƠNG

VIKING BATTLE FOR ASGARD

TRẬN CHIẾN GIỮA HAI THẾ GIỚI

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Creative Assembly

PHÁT HÀNH
SEGA

NGÀY PHÁT HÀNH
17/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Intel 2 Duo 2.2 GHz**
- **ATI 3400/ NVIDIA GeForce 8600 GS**
- **2 GB RAM**
- **6 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 65%

ÂM THANH 60%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 65%

CÁCH CHƠI 70%

6,8

Trong thần thoại Bắc Âu, Asgard là nơi các vị thần Aesir sinh sống. Asgard được đặt trên cành của cây thế giới Yggdrasil, tách biệt khỏi thế giới người trần Midgard. Con đường duy nhất để lên Asgard là cầu vồng Bifröst, người chơi sẽ được thăm thú nhiều địa danh khác thuộc vùng đất thần thoại này trong Viking Battle For Asgard (VBFA).

» Để cập đến các nhân vật trong thần thoại Bắc Âu.
» Khả năng sử dụng hai vũ khí lớn.
» Cho phép triệu hồi rồng.
» Nhiều nâng cấp thú vị.

» Thời gian chơi ngắn.
» Nhiệm vụ lặp lại.
» Lỗi khá lớn về âm thanh.
» Còn tồn tại lỗi.

TÔI LÀ VIKING

Người Viking dùng để chỉ những nhà thám hiểm, thương nhân, chiến binh, hải tặc ở Bắc Âu vào thời đại đồ đá muộn, trên bán đảo Scandinavia, vùng Đan Mạch, Na Uy, Thuỵ Điển và Phần Lan ngày nay. Trong vai chiến binh Viking Skarin, một anh hùng được Freya (con gái thần Odin - nữ thần tình yêu và sự khôn ngoan) ban cho sức mạnh để chống lại đội quân của Hel (nữ thần thế giới ngầm - tượng trưng cho cái ác). Những chiến binh vai u, thịt bắp này hẳn không còn xa lạ trong các trò chơi hay phim ảnh, thế nên bạn sẽ bắt gặp hình ảnh quen thuộc của những bộ giáp hay nón với chiếc sừng quen thuộc. Phần chơi bắt đầu với hình ảnh Skarin bị trọng thương và xuất hiện ở cung điện Valhalla, thuộc sở hữu của thần Odin – nơi triệu tập các anh hùng tử vong trong các trận chiến. Skarin được giúp đỡ bởi Freya cho sự trở lại nhân gian nên chàng hứa sẽ trung thành với nữ thần chống lại Hel.

NHIỆM VỤ DỒN DẬP

Mang đúng nghĩa phong cách của game chặt chém VBFA yêu cầu các pha hành động không ngừng nghỉ. Việc tập trung quân và nơi diễn ra các trận đánh lớn xuất hiện trên ba vùng đất khác nhau gồm: đỉnh núi cao chót vót, khu rừng với các ngọn suối và vùng đất dung nham nóng đỏ. Các nhiệm vụ liên tục tiếp nối nhau nên bạn chỉ có thể ngưng khi đã lưu trò chơi, bấm nút tạm dừng hoặc di chuyển ngoài tầm yêu cầu. Ngoài việc chiến đấu với lính thông thường, trò chơi còn thường xuyên tạo tình huống giáp mặt với những "đơn vị đặc biệt". Chúng là những tên cao lớn, nhanh nhẹn, cùng bề ngoài khá xấu xí. Thế nhưng đa phần lại rất yếu nên hầu như không khó để tiêu bất cứ đối thủ nào xuất hiện trong VBFA. Cái khó là do khi chúng xuất hiện với số lượng lớn, người chơi cần nhanh tay lẹ mắt để thoát khỏi trận địa mai phục, tập trung tiêu diệt tên đầu xỏ. Tuy nhiên, các cuộc chạm trán "đặc biệt" này lại khiến bạn liên tưởng đến God Of War với hành động được làm chậm. Dĩ nhiên, sự hoành tráng là chưa thể so sánh nhưng có thể ví von VBFA là God Of War phiên bản Bắc Âu như dự định. Kịch bản quen thuộc nhất trong các trận chiến là khi thấy đông quân lính bên mình bạn biết chắc chắn sẽ xuất hiện lắm "trò vui". Chung quy lại khi đến đoạn cao trào, bầu trời trong VBFA sẽ tối sầm lại và mưa sẽ thôi nặng hạt (nếu có). Khi tiêu diệt được mục tiêu bầu trời sẽ tươi sáng trở lại, khắp nơi vang lên tiếng chim hót, đó thật sự là hình mẫu khá lý tưởng cho tựa trò chơi như VBFA. Hầu hết các pha kết thúc được chăm chút khá kỹ khi thêm thắt vài hiệu ứng hình ảnh khiến chúng trở nên ấn tượng hơn. Dù sao khả năng nâng cấp vũ khí cũng như các vật dụng trong trò chơi cũng góp phần tăng hiệu ứng cho hình ảnh khi mà bạn có thể sử dụng hai tay hai loại vũ khí lớn. Nó làm người viết nhớ lại đến trường đoạn gặp một quái vật với khung sắt trên mặt, bạn phải dùng chiếc rìu níu chân đối thủ khiến nó choáng váng sau đó mới có thể dùng kiếm tay còn lại để kết thúc. Với các đối thủ trang bị thấp hơn nhưng cũng đầy đủ "khiên, giáp" người chơi có thể kết hợp việc dùng vũ khí với cả những cú đá đầy uy lực. Sau vài giờ chơi cảm giác lặp lại trong hành động và nhiệm vụ sẽ xuất hiện khiến sự hứng khởi ban đầu dần tan biến. Cộng với việc camera thường xuyên bó cứng nhân vật khiến vài pha hành động không được như ý muốn. May mắn là khả năng triệu hồi rồng phần nào giúp VBFA vớt vát được phần nào điểm số trong mắt người chơi.

MƯA THÔI ROI

Thế giới trong VBFA khá rộng lớn, gợi nhớ đến thế giới trong Elder Scrolls IV – Oblivion tuy có nhỏ hơn về quy mô, đi kèm với màu sắc tươi sáng nên nếu rảnh người chơi có thể rảo bước để thăm thú vài địa điểm, hẳn chúng sẽ không làm bạn thất vọng. Đáng tiếc khâu đồ họa lại thiếu sự ổn định khi mà đôi lúc chúng xuất hiện những hình ảnh khó hiểu giữa màu sắc xung quanh các đám cháy, tạo cho người chơi cảm giác giống như có sự pha trộn màu sắc không phù hợp. Ngoài những pha đánh đấm, đôi khi bạn cũng được đổi gió với những mẫu hội thoại với các nhân vật khác. Dù không ảnh hưởng nhiều đến kết cục nhưng chúng sẽ giúp bạn hiểu hơn về cốt truyện. Một nhược điểm khá khó chịu của VBFA là âm thanh, trong hầu hết các trường hợp người chơi luôn cảm giác nhiều tạp âm xen lẫn với môi trường hiện tại xung quanh hoặc bị mất tiếng. Thêm vào đó, không có lựa chọn tăng, giảm riêng giữa nhạc và âm trong hành động nên rất khó hiệu chỉnh. Bạn sẽ thường xuyên gặp những tình huống khá lạ như: Chiến đấu mà không có tiếng động hay âm thanh phát ra từ một nhóm binh lính nghe giống như trong lễ tưởng niệm,... Quả thật, còn khá nhiều việc cần làm đối với một tựa trò chơi như VBFA, khi mà đã có quá nhiều hình mẫu lớn vẫn để lại dấu ấn khó phai nhạt. Có điều, thần thoại Bắc Âu cũng là một đề tài có sức hút khá lớn và hẳn nó ít nhiều mang lại cho bạn chút vui vẻ khi tham gia tìm hiểu!

THU NGUYỆT

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Thể thao

PHÁT TRIỂN
Visual Concepts

PHÁT HÀNH
2K Sports

NGÀY PHÁT HÀNH
02/10/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Intel Pentium IV 2.4 GHz**
- **NVIDIA GeForce 6800/ Ati HD 2400**
- **1 GB RAM**
- **2 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%

ÂM THANH 90%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 90%

8,9

- **Đồ hoạ và âm thanh tuyệt vời.**
- **Có đổi mới trong lối chơi.**
- **Thâm nhập vào cuộc sống của ngôi sao NBA.**
- **Bổ sung đội bóng "thiên hà các ngôi sao".**

- **Chưa có đột phá lớn.**
- **Đôi khi bị giật hình nhẹ.**

NBA 2K13 PC

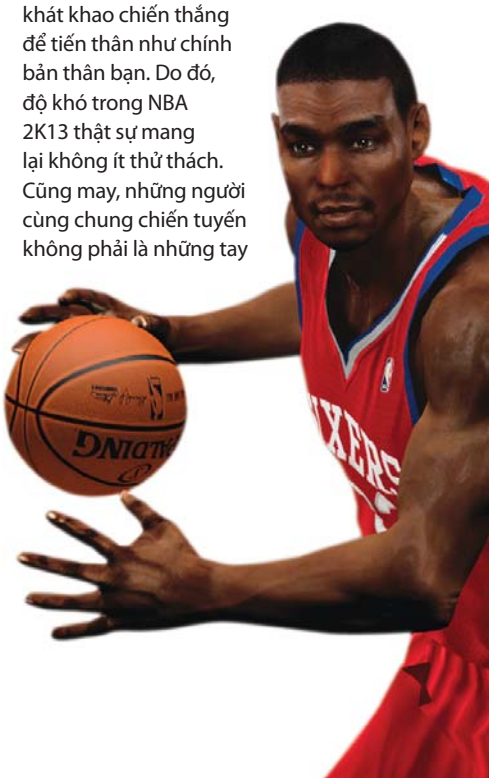
VŨ ĐIỆU SÀN GỖ

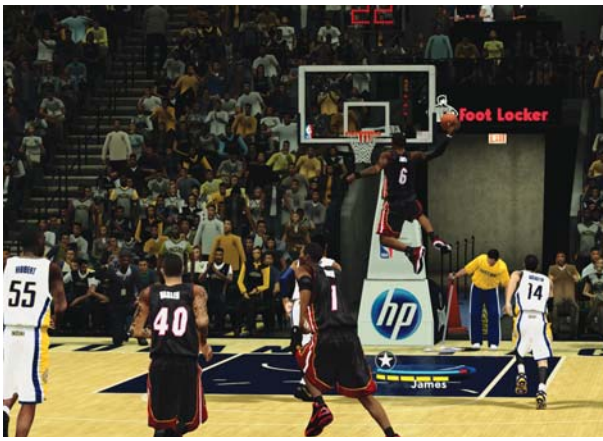
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Mỗi phiên bản NBA luôn mang đến một làn gió mới nên không có gì lạ khi trò chơi vẫn giữ vị trí độc tôn suốt thời gian dài. Lần này với sự trở lại của NBA 2K13, liệu 2K Sports sẽ có chiêu trò gì mới để giữ chân người hâm mộ?

CẢI TIẾN KHÔNG NGỪNG

NBA 2K13 mang đến khá nhiều cải tiến tích cực, nhưng để tạo sự đột biến hoàn toàn thì chưa đủ. Công bằng mà nói, các phiên bản trước đã làm quá tốt nên nếu gạt bỏ hết để xây dựng một bộ mặt hoàn toàn mới sẽ mang đến nhiều bất cập, cũng như rủi ro. Mục chơi quen thuộc My Career vốn được coi là linh hồn của toàn bộ trò chơi nay xuất hiện sinh động hơn hẳn. Tất cả các nhân vật đều được minh họa trong trạng thái hoạt động khá nhịp nhàng chứ không thông qua những bảng biểu vô hồn. Bạn có thể tạo riêng cho mình một nhân vật với các chỉ số mong muốn để bắt đầu chặng đường chinh phục các danh hiệu. Và NBA 2K13 sẽ cho bạn biết thế nào là cuộc sống của một ngôi sao NBA. Người chơi sẽ được thăm thú đến từng ngóc ngách thuộc giải đấu danh giá thông qua bước chân nhân vật chính. Từ cuộc phỏng vấn ngắn trong phòng thay đồ cho đến cuộc trả lời trực tiếp báo chí sau mỗi trận đấu, và bạn sẽ có lượng fan hâm mộ online nếu chịu khó chăm chút fanclub trên các mạng xã hội. Quả là một cuộc sống thú vị khi mọi trọng tâm đều xoay theo nhân vật chính, nhưng điều đó cũng tạo ra áp lực không nhỏ buộc bạn phải liên tục phấn đấu phát triển sự nghiệp. Hẳn nhiên, con đường từ một kẻ nghiệp dư trở thành siêu sao được nhiều câu lạc bộ săn đón không hề đơn giản. Ngoài những tay chơi chuyên nghiệp trong Dreamteam 1992, người chơi còn phải đối mặt với những đối thủ trẻ trung và khát khao chiến thắng để tiến thân như chính bản thân bạn. Do đó, độ khó trong NBA 2K13 thật sự mang lại không ít thử thách. Cũng may, những người cùng chung chiến tuyến không phải là những tay





mơ nên nếu tập trung thì với vài ba phút cuối hiệp bạn vẫn có thể xoay chuyển trận đấu nếu cách biệt không quá 10 điểm.

MỒ HÔI TUÔN ROI

Như đã nói ở trên, chế độ tương tác giữa nhân vật chính và giải đấu nằm ở phần riêng. Còn phần tinh chỉnh cho bản thân thì Myplayer được coi là trọng tâm chính. Tại đây, điểm kinh nghiệm thu thập qua các giải đấu sẽ giúp bạn học thêm các kỹ năng mới hay nâng cấp các kỹ năng cũ. Để từ đó nhân vật chính có thể tiến xa hơn trong sự nghiệp. Yếu tố ảnh hưởng mang tính cá nhân như ký hợp đồng chuyển nhượng, sa thải huấn luyện viên… phải chờ bạn đặt bút ký tên. Dù các quyết định mang tầm vĩ mô, gần giống với cương vị chủ tịch câu lạc bộ nhưng thực chất chúng khá đơn giản và không yêu cầu bạn phải cân nhắc kỹ lưỡng; Bởi NBA 2K13 vẫn chú tâm nhiều đến các trận đấu hơn là mô phỏng quản lý đội bóng. Dĩ nhiên, ngoài các mục quen thuộc như trên NBA 2 K13 còn có các mục chơi khác, chẳng hạn như Association để giúp mang lại trải nghiệm mới. Ngoài ra, người chơi có thể sắm vai các ngôi sao ca nhạc đình đám như Smoove, Bow Wow, Justin Bieber…, lập thành đội "thiên hà các ngôi sao" để tranh tài. Đây cũng có thể coi là bước đi táo bạo của NBA 2K13 với mục đích thu hút sự chú ý của các fan. Đôi khi, vì đam mê thần tượng của mình mà có lẽ họ sẽ sẵn sàng móc hầu bao để có thể đóng vai thần tượng tranh tài hay đơn giản là bổ sung vào kho vật phẩm lưu niệm. Âm thanh và đồ họa luôn là phần được chăm chút để phô diễn nhiều nhất trong NBA 2K13 nói riêng và dòng game NBA nói chung. Tất cả các chi tiết đều được mô tả hợp lý đầy sống động. Trải qua thời gian dài thi đấu da các cầu thủ sẽ bóng hơn còn chiếc áo sẽ ôm lấy từng thớ thịt bởi mồ hôi. Nét kim loại của chiếc rổ sắt tỏ ra cứng cáp đối lập với phần lưới rổ uyển chuyển, rung bần bật khi cầu thủ tỳ lên để ghi điểm. Tiếng nhận xét từ phía bình luận viên lên xuống rõ ràng hòa quyện cùng tiếng hò reo từ phía khán đài giúp diễn tả phần nào không khí của trận đấu. Cộng với những bản nhạc sôi động NBA 2K13 khiến đa phần các lời nhận xét về trò chơi trở nên "có cánh".

KHÔNG CÓ HỒI KẾT!

Thật khó để nói lời chia tay với dòng game NBA, khi mà sự đổi mới "không nhiều thì ít" luôn xuất hiện trong các phiên bản và xem chừng chưa có xu hướng dừng lại. Có lẽ với những nỗ lực từ đội ngũ sản xuất, NBA 2K13 vẫn xứng đáng có mặt trong bộ sư tập về thể loại bóng rổ. Dù sao, bạn nên nghĩ theo chiều hướng tích cực là mỗi phiên bản một năm mới xuất hiện một lần. Nếu đổi chu kỳ ngắn hơn theo quý hoặc tháng thì có lẽ sẽ khiến bạn phải suy nghĩ nhiều! Với số lượng hơn 5 triệu bản của NBA 2K12, liệu NBA 2K13 có tạo nên một kỉ lục mới?

BÁCH PHONG

Còn gì thú vị hơn được rong ruổi trên chiếc xe chở hàng khổng lồ vừa làm nhiệm vụ được giao vừa có thể thăm thú khắp nơi, tựa hồ như một chuyến du lịch thú vị.

THAI NGHÉN

Mất bốn năm trời kể từ phiên bản đầu tiên, Euro Truck Simulator 2 (ETS2) mới âm thầm xuất hiện. Dù "không cờ không pháo" nhưng ETS2 luôn thu hút những người hâm mộ thể loại mô phỏng việc vận chuyển bằng xe tải. Bởi trong suốt chặng hành trình trong ETS2 người chơi không chỉ lái xe từ điểm A đến điểm B một cách nhàm chán, mà còn kiêm luôn công việc của nhân viên kinh doanh thực thụ. Để từ đó vươn tới ý nghĩa lớn lao hơn là phát triển một đội xe tải hùng mạnh – một thương hiệu trong ngành vận chuyển. Trải qua nhiều chặng hành trình dài qua 60 thành phố lớn thuộc rất nhiều quốc gia châu Âu như: Ý, Hà Lan, Đức, Anh... Lối kiến trúc, các công trình nổi bật sẽ lần lượt xuất hiện trong hành trình, để lại không ít ấn tượng. Các nhiệm vụ khá đa dạng về nội dung và hình thức được xây dựng khéo léo khiến người chơi chỉ cảm nhận sự lặp lại khá mơ hồ thậm chí rất khó phát hiện.

CUNG ĐƯỜNG MƠ MỘNG

Là game thủ nên khi được hỏi bạn đang chơi trò gì mà nhận được câu trả lời là một tựa trò chơi mô phỏng lái xe tải, nhiều người nghĩ điều đó thật nhạt nhẽo. Nhưng nếu thử qua ETS2 hẳn bạn sẽ thay đổi quan điểm, bởi nó mang lại một trải nghiệm thật sự khác biệt. Có hai hướng phát triển trong lối chơi của ETS2, bạn có thể đầu quân cho các thương hiệu vận tải sẵn có để chạy theo hợp đồng yêu cầu, không sợ bị đói, có của để dành nhưng chắc chắn sẽ cảm thấy sự ràng buộc. Phương án hai, mạo hiểm đầu tư bằng cách vay ngân hàng, từ từ tạo lập sự nghiệp cho riêng mình nhưng hẳn sẽ vất vả hơn khi đến các kỳ hạn nợ phải thanh toán. Dĩ nhiên, sau vài giờ chơi bạn mới có thể đi theo phương án hai, vì khi đó bạn đã có kinh nghiệm cũng như có những mối hàng nhất định. Cần lưu ý rằng kinh nghiệm trong hồ sơ đóng vai trò rất quan trọng bởi nó quyết định số đơn hàng bạn sẽ nhận, do đó nếu chăm chút cho thông số này bạn sẽ nhanh chóng trở thành một thế lực mới. Mặt khác, điểm kinh nghiệm cũng mang lại những nâng cấp giá trị để bạn có thể cải thiện hiệu suất xe, cho phép chở hóa chất nguy hiểm, hay cấp giấy thông hành cho những chuyến hàng xuyên quốc gia... Nếu công việc thuận buồm xuôi gió, người chơi rất nhanh chóng có được một lượng xe hùng hậu và dư tiền để thuê một đội ngũ lái xe dày dặn kinh nghiệm với giá hấp dẫn nhờ tác dụng thương hiệu bạn đã cố công gầy dựng. Mặc dù, công việc được hỗ trợ khá tốt bởi những tiến bộ công nghệ, nhưng rất khó để phủ nhận sự thành công rực rỡ chỉ có thể đến nếu bạn chịu khó miệt mài lao động, đi kèm một tầm nhìn chiến lược của nhà kinh doanh nhạy bén. Còn với những ai yêu thích việc nâng cấp trang hoàng xe, thì ETS2 mang đến nhiều hiệu chỉnh như giàn chiếu sáng, lốp, hoặc sơn màu sắc tùy thích. Phần đồ họa của ETS2 được đánh giá tốt với nét tươi sáng trong khung cảnh. Người chơi sẽ nếm trải giây phút hồi hộp trong từng đường hầm thuộc dãy núi Anpơ (cung đường nước Áo), rồi đột ngột nhìn cảnh mặt trời mọc khi đang gồng mình uốn lượn theo từng khúc cua thuộc chặng đường đèo, tất cả mang lại một cảm giác khó nói thành lời. Âm thanh cũng hoàn thành tốt nhiệm vụ với những bản nhạc "kịp lúc", cùng những lời hướng dẫn giúp bạn bớt cô đơn trong chặng hành trình đơn độc.

Ổ GÀ KHÓ NÉ!

Khái niệm "vướng lỗi" luôn đồng hành trong bất cứ tựa trò chơi nào và ETS2 không nằm ngoài lệ thường đó. Điển hình nhất có thể kể là AI các phương tiện di chuyển xung quanh bạn gây ra nhiều ức chế, đôi khi buộc bạn phải xử lý nhanh tình huống nếu không muốn bị trừ số điểm nhất định. Khá nhiều lỗi có thể bắt gặp như: chạy chậm (khoảng 20km/h) trên đường cao tốc, dừng xe đột ngột, tông vào xe bạn từ phía sau... Tuy nhiên, xét cho cùng đây có thể là những tình huống người chơi sẽ bắt gặp ngoài đời thực. Vì bất cứ khả năng nào cũng có thể xảy ra trên đường và bạn không thể lường trước được. Đặc biệt, việc xoay trở của một chiếc xe lớn khi gặp sự cố khá khó khăn nhất là tại các cung đường nhỏ, trong khi thể loại mô phỏng như ETS2 lại không cho phép khởi động tại vị trí khác đơn giản bằng một nút bấm, nên trường hợp không quen người chơi sẽ mất khá nhiều thời gian để xoay trở. Với điểm số đánh giá cao ở các trang web uy tín ETS2 thật sự là một tựa game mô phỏng rất xứng đáng để trải nghiệm. Đồng thời trò chơi cũng giống như lời khẳng định về tương lai tươi sáng của thể loại khó nhằn và kén người chơi này.

TUẤN QUỲNH

EURO TRUCK SIMULATOR 2 PC

ÔNG TRÙM VẬN CHUYỂN?

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Mô phỏng

PHÁT TRIỂN
SCS Software

PHÁT HÀNH
SCS Software

NGÀY PHÁT HÀNH
19/10/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Intel Core 2 Duo 2,2 Ghz**
- **NVIDIA GeForce 6800 GT**
- **2 GB RAM**
- **1.5 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	80%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	85%

8,1

- **Đồ hoạ và âm thanh được đầu tư tốt.**
- **Hai hướng phát triển hợp lý.**
- **Nhiệm vụ và khung cảnh đa dạng.**

- **AI còn lỗi.**
- **Xoay trở khó khăn tại các khoảng hẹp.**

Phiên bản "reboot" Medal of Honor được EA phát hành vào năm 2010 đã nhận được nhiều phản ứng tích cực từ game thủ và nhanh chóng có người kế nghiệp. Liệu Medal of Honor: Warfighter vừa ra mắt có đạt được mục tiêu phục sinh một trong hai dòng military shooter lớn nhất ngành công nghiệp game hay không?

PC PS3 XBOX

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

TRỞ LẠI CHIẾN TRƯỜNG

MEDAL OF HONOR™ WARFIGHTER

MỚI CHƯA HẲN TỐT

Medal of Honor: Warfighter (MOHW) đưa người chơi trở lại với đặc vụ Preacher và những chiến binh Tier 1 Operator khác trong cuộc chiến chống khủng bố diễn ra ở nhiều nơi trên thế giới. Tinh nhuệ, hiệu quả và chết chóc, Tier 1 Operator là lựa chọn số một của chính phủ Mỹ trong những phi vụ tiến công chớp nhoáng chống lại những âm mưu khủng bố nhằm vào lãnh thổ của mình.

Là những chiến binh có khả năng sử dụng thành thạo mọi loại vũ khí, bao gồm cả các loại súng đạn thông thường, drone không người lái lẫn các trang thiết bị hiện đại, các chiến binh Tier 1 có thể sử dụng mọi loại vũ khí xuất hiện trong game. Kho vũ khí của MOHW không thật hoành tráng nhưng tất cả đều có sự khác biệt rõ rệt và mô phỏng chân thực theo đường đạn ngoài đời thực. Những khẩu súng máy, tiểu liên hay súng trường đột kích (assault rifle) trong game đều có độ tản đạn rất cao và việc "spray and pray" là bất khả thi – game thủ phải bắn thành từng loạt đạn ngắn và có kiểm soát, mang lại cảm giác hệt như một binh sĩ tinh nhuệ thực thụ trên chiến trường. Ngay cả những pha bắn tỉa thuộc hàng "dễ như bỡn" cũng có sự thử thách riêng: đạn sẽ rơi dần theo khoảng cách đến mục tiêu, khiến người chơi phải biết bù trừ bằng thước đo trên ống ngắm của khẩu súng. Âm thanh mà các món vũ khí mang lại cũng hết sức đanh, giòn và tạo ấn tượng mạnh với người chơi mỗi khi bóp cò – một điểm cộng lớn rất đáng giá cho MOHW. Cùng với phần hình ảnh hết sức đẹp mắt và các hiệu ứng vật lý ấn tượng của Frostbite 2, mảng nghe nhìn của MOHW tỏ ra hoàn toàn xứng đáng với đẳng cấp của một trò chơi đỉnh cao.

Tính năng breach (phá cửa) thường thấy trong các game bắn súng cũng xuất hiện trong Warfighter, và bạn có thể lựa chọn giữa rất nhiều kiểu phá cửa khác nhau – bằng chân, bằng xà beng, bằng shotgun, bằng thuốc nổ… và tất cả đều được mở khóa dần bằng cách "head shot" đối thủ. Vậy điều này là tốt hay xấu? Hãy tưởng tượng bạn và một đồng đội nép người vào hai bên cửa, và bạn phải mất 2 giây để một menu ngớ ngẩn hiện ra, thêm 5 giây để điểm

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
FPS

PHÁT TRIỂN
Danger Close

PHÁT HÀNH
EA

NGÀY PHÁT HÀNH
23/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **CPU C2D E600 hoặc AMD Phenom X3 8750**
- **Card đồ họa 8800GS hoặc Radeon HD3800**
- **2GB RAM**
- **15GB đĩa cứng**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	90%
CỐT TRUYỆN	40%
CẢM NHẬN	60%
CÁCH CHƠI	50%

7,1

- **Đồ họa đẹp.**
- **Âm thanh tốt.**
- **Cảm giác bắn chân thực.**

- **Quá nhiều bug.**
- **Cốt truyện trùng lặp.**
- **Các nhân vật nhạt nhòa.**
- **Phần chơi mạng nghèo nàn.**

qua tất cả các tùy chọn mình có, và thêm vài giây để đồng đội thực hiện việc phá cửa. Nếu đây là đời thực, khoảng thời gian đó đủ để đối thủ phía sau bức tường biến bạn và đồng đội thành… than tổ ong. Bên cạnh đó, việc cho phép nghiêng người khỏi chỗ nấp lại là một điều được hoan nghênh bởi nó góp phần giảm bớt nguy cơ trúng đạn, nhưng các phím điều khiển mặc định không được tiện tay nên thường game thủ lựa chọn giải pháp thiết lập lại các phím bấm hoặc đơn giản hơn là bỏ qua tính năng nghiêng người – những cuộc đọ súng sẽ có phần nguy hiểm hơn, nhưng bạn vẫn có thể vượt qua nhờ vào một chút cẩn trọng trong chiến đấu.

Một đặc điểm mà MOHW tỏ ra rất khác biệt với MOH 2010 là AI của cả đồng đội lẫn đối thủ. Nếu như trong phiên bản trước, các đồng đội của bạn tỏ ra là những chiến binh số một, những cỗ máy chiến tranh hiệu quả nhất thì trong MOHW, bạn phải tự tay làm tất cả trong khi các đặc vụ Tier 1 Operator khác không thể làm gì ngoài việc… tranh chỗ nấp với bạn, và đẩy bạn ra giữa lửa đạn nếu "chẳng may" nơi bạn đang ẩn trốn trùng với vị trí nấp được thiết lập sẵn trong AI của đồng đội. Những đối thủ cũng không khá hơn khi chỉ biết di chuyển một cách máy móc, ẩn nấp và bắn về phía người chơi theo đúng một lộ trình được lập sẵn, khiến người chơi hoàn toàn có thể "bắt bài" đối thủ một cách dễ dàng sau một thời gian ngắn làm quen với cơ chế chiến đấu của game và hoàn toàn mất đi những điều bất ngờ thú vị nên có trong một tựa game bắn súng. Đây là một điều rất đáng tiếc bởi nếu Danger Close có thể giữ nguyên chất lượng AI như họ đã từng làm trong phiên bản MOH 2010, có thể MOHW sẽ có một tương lai tươi sáng hơn.

CỐT TRUYỆN LỦNG CỦNG

Cốt truyện được công bố dựng nên dựa trên những sự kiện ngoài đời thực và được sự cố vấn từ các binh sĩ đặc nhiệm thực thụ, tuy nhiên cách mà Danger Close tái hiện lại tất cả những điều này vào MOHW lại tỏ ra không thể thuyết phục được người chơi. Những nhiệm vụ của game được đan xen bằng các sự kiện đời thường của các đặc vụ Tier 1, mà cụ thể là Preacher và Mother nhằm tạo cho game thủ một cái nhìn rõ hơn về nội tâm của các nhân vật. Tuy nhiên với một phần chơi campaign cực ngắn, nhà phát triển không đủ thời gian để diễn tả mọi thứ một cách rõ ràng, và hậu quả là game thủ rất khó cảm nhận được những gì mà Danger Close muốn lột tả. Việc "nhảy" lộn xộn giữa các mốc thời gian và nhân vật khác nhau cũng khiến cốt truyện của game đứt đoạn và không tạo được ấn tượng gì nhiều trong lòng game thủ, chỉ trừ một vài chi tiết cảm động về tình đồng đội và sự hi sinh.

Việc MOHW không thể so sánh với Call of Duty về độ hoành tráng của phần chơi đơn có thể được xem là do MOHW bị bó buộc trong những sự kiện thật, còn các phiên bản COD gần đây hoàn toàn không chịu gò bó, nhưng ngay cả phần chơi multiplayer mà EA bỏ rất nhiều công sức PR cũng tỏ ra rất nhạt nhòa. Các cuộc đọ súng trong game thường diễn ra rất chóng vánh và kết thúc chỉ sau vài phát đạn trúng đích, nên sự nhanh nhẹn và khả năng di chuyển linh hoạt là thứ bắt buộc phải có trong game. Tuy nhiên, những gì mà phần chơi multi mang lại không thể khiến người chơi hài lòng. Danger Close tỏ ra quá thiếu kinh nghiệm trong việc thực hiện phần chơi này bởi những điều thực sự cần thiết như các kiểu chơi hay bản đồ quá ít ỏi thì game thủ lại bị "đánh bom" bằng một lượng thông tin khổng lồ thiếu chọn lọc lúc nào cũng tràn ngập trên màn hình. Việc thiếu đi "kill cam" (camera quay vị trí đối thủ vừa hạ người chơi) cũng gây nhiều phản ứng khác nhau: các tay bắn tỉa thích điều này bởi nó không làm lộ chỗ nấp của họ, trong khi những người chơi khác lại phản đối vì điều này khuyến khích việc camping. Tính năng duy nhất tỏ ra thực sự đáng giá là việc xếp hạng các quốc gia tham dự multiplayer dựa trên thành tích của game thủ, nhưng khi tất cả những khía cạnh khác của multiplayer đều tỏ ra kém cỏi thì một điểm sáng hiếm hoi cũng khó mà cứu vãn được trò chơi.

NỒI CANH "NHIỀU SÂU"

Nếu như chỉ có những lỗi địa hình trong multiplayer hay tính năng phá cửa thừa thãi trong campaign, MOHW hẳn vẫn có thể tìm được chỗ đứng trong lòng người hâm mộ nhờ vào hai màn chơi rượt đuổi hết sức ấn tượng được thực hiện dưới sự hợp tác với hai studio Black Box và Criterion, tức studio đứng sau dòng game Need for Speed. Tuy nhiên vô số những bug lặt vặt xuất hiện trong lúc nạp màn chơi, giữa màn chơi và cả trong multiplayer đã khiến EA phải đưa ra một bản patch sửa đến hơn… 100 lỗi ngay trong ngày đầu phát hành trò chơi, và khiến danh tiếng của game tụt dốc không phanh trong lòng người hâm mộ. Với sự ra mắt của COD Black Ops 2, MOHW chắc chắn sẽ nhanh chóng bị quên lãng theo thời gian. Theo một thông tin gần đây nhất, rất có thể EA sẽ dẹp bỏ dự án phục sinh lại dòng game này bởi sự thảm bại của các đặc vụ Tier 1 trong "chiến dịch" Warfighter và nếu điều này thực sự xảy ra, đây hẳn sẽ là cái kết buồn cho dòng game từng vang bóng một thời.

PHẠM LÊ

XCOM: ENEMY UNKNOWN

PC PS3 Xbox

PHÒNG TUYẾN SAU CÙNG

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật theo lượt

PHÁT TRIỂN
Firaxis Games

PHÁT HÀNH
2K Games

NGÀY PHÁT HÀNH
09/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **CPU C2D E600 hoặc AMD Phenom X3 8750**
- **Card đồ họa 256MB DX9hỗ trợ Pixel Shader 3.0**
- **2GB RAM**
- **8GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 90%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 90%

CÁCH CHƠI 100%

9,2

- **Thử thách cao**
- **Lối chơi sáng tạo.**

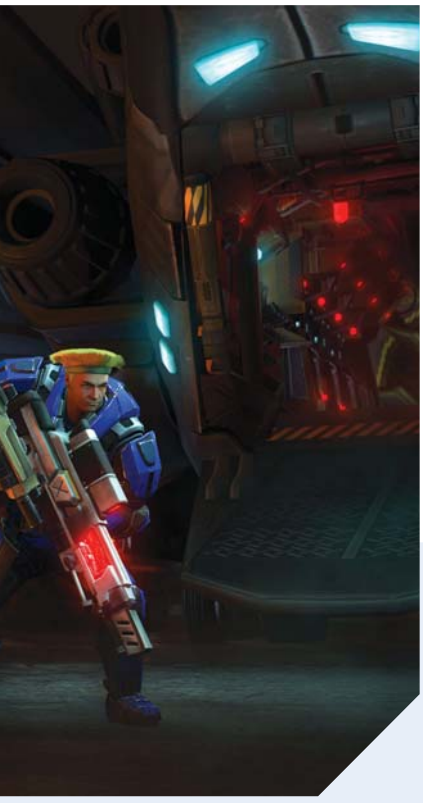
- **Đồ họa lỗi thời.**

Trái đất lâm nguy! Kẻ ngoại xâm ngoài hành tinh bất ngờ xuất hiện, bắt cóc cư dân và thực hiện những thử nghiệm bí ẩn! Bạn sẵn sàng làm mọi thứ, bất chấp cái giá phải trả để bảo vệ hành tinh này.

QUẢN LÝ KẾT HỢP CHIẾN ĐẤU

Đó là tất cả những gì mà đoạn phim ngắn mở đầu của XCOM: Enemy Unknowm (XEU) cho người chơi biết về những gì đang chờ đợi bạn. Nghe hệt như kịch bản của một bộ phim hạng ba, hay một tựa game hành động run and gun kinh điển kiểu… thế kỷ trước, phải không? Nhưng mọi thứ hoàn toàn trái ngược và chỉ đúng ở phần "thế kỷ trước". XEU là kẻ kế thừa của X-COM: UFO Defense, tựa game TBS thuộc hàng hardcore được phát hành vào năm 1994. Được phát triển bởi bàn tay của Firaxis Games – đội ngũ đã làm nên loạt game Civilization, trò chơi sẽ đưa bạn vào vai trò lãnh đạo của một đội quân chuyên săn lùng và tiêu diệt các thực thể ngoài hành tinh và bảo vệ trái đất. Gameplay của XEU được chia làm hai phần rõ rệt: quản lý và chiến đấu. Bạn được giao cho một căn cứ trong lòng đất với những công trình nền tảng, xây dựng và mở rộng nó để đủ sức giám sát mọi hiện tượng bất thường trên toàn cầu, huấn luyện, trang bị và gửi những đội quân tinh nhuệ đi đối đầu với mọi hành vi xấu của những đối thủ ngoài hành tinh.

Việc quản lý và xây dựng căn cứ được thực hiện dựa trên tiền bạc, một nguồn tài nguyên có được nhờ việc thu hút nguồn tài trợ từ các quốc gia trên thế giới. Nhưng không có gì là miễn phí – bạn sẽ phải cung cấp cho các quốc gia tài trợ một mức độ bảo an cần thiết được đo bằng "Panic Level" (mức độ khủng hoảng) và có thể được quan sát trong Situation Room (phòng tình huống) để tránh việc họ rút khỏi XCOM, đồng nghĩa với việc nguồn tài trợ ra đi mãi mãi. Người chơi sẽ có được khả năng giám sát bề mặt trái đất nhờ vào các vệ tinh trên quỹ đạo, nhưng việc chế tạo, phóng và bảo dưỡng chúng sẽ ngốn một lượng tiền không nhỏ trong ngân quỹ. Bạn còn phải duy trì một phi đội chiến đấu cơ để có thể đón đầu và bắn hạ các đĩa bay xuất hiện trên không phận các quốc gia, một điều không hề dễ dàng bởi mỗi nước cần có một phi đội của riêng mình và các cuộc không chiến ngày càng trở nên ác liệt hơn. Ngoài ra, trong vai trò người đứng đầu căn cứ này, bạn còn phải tuyển mộ các nhà khoa học để nghiên



cứu công nghệ mới, các kỹ sư để tạo ra những thứ được nghĩ ra, chế tạo trang bị cho binh sĩ và trang bị họ một cách tốt nhất trước khi ra chiến trường. Tất cả đều xoay quanh đồng tiền, và việc phân phối lượng tiền ít ỏi có được cho vô số nhu cầu khác nhau là một thử thách lớn mà bạn phải đối mặt.

ĐIỀU BINH THẬN TRỌNG

Một khi rời khỏi căn cứ và theo bước biệt đội XCOM đón đánh đối phương, đây là lúc phần chơi chiến thuật theo lượt của game vào cuộc. Lối chơi của game phụ thuộc rất lớn vào tính năng cover (ẩn nấp), và mỗi màn chơi được tạo ra một cách ngẫu nhiên với nhiều chướng ngại vật rải rác khắp chiến trường. Bất kể đội quân của bạn có tinh nhuệ đến mức nào, được vũ trang tốt đến mức nào, bạn phải nhớ rằng những đối thủ vượt luôn trội, và vì thế "rambo" là lựa chọn tốt nhất để khắc tên những binh sĩ của mình lên bia kỷ niệm và kết thúc trò chơi một cách chóng vánh nhất. Còn nếu muốn tồn tại được lâu dài, bạn luôn phải tìm cách để thông minh hơn, cơ động hơn đối thủ, và phải bảo trì ưu thế quân số trong mọi tình huống. Đây lại là một điều không hề dễ dàng bởi đối thủ cũng biết mọi điều mà bạn biết, và chúng sẵn sàng lợi dụng mọi thời khắc sơ hở để khiến bạn phải hối tiếc về quyết định sai lầm của mình. Ngay cả ở độ khó trung bình (normal), trò chơi vẫn có thừa thử thách để buộc game thủ phải load lại trận đánh một cách thường xuyên nếu phạm phải sai lầm, chưa kể trò chơi còn có hai độ khó cao hơn là Classic (tức hard) và Impossible. Nếu đủ tự tin với năng lực cầm quân của mình, game thủ hãy thử sức với chế độ Iron Man – game sẽ autosave sau mỗi lượt đi và bạn không có cơ hội làm lại - nơi mà một phát đạn chệch mục tiêu có thể dẫn đến một vòng xoáy của thất bại và sự sụp đổ dây chuyền của tất cả những gì bạn đã dày công tạo dựng.

Mỗi binh sĩ trong XEU đều khởi đầu là một tân binh, và sau từng trận chiến, từng mục tiêu bị bắn hạ, họ sẽ lên cấp và được gán cho một "lớp nhân vật" ngẫu nhiên. Được phân chia thành Assault, Heavy, Support và Sniper, việc tạo nên một đội ngũ cân bằng giữa bốn loại lính này là hết sức quan trọng, bởi đối thủ trong game luôn vượt trội bạn về mọi mặt, bất kể là công nghệ, quân số hay hỏa lực. Những cựu binh dày dạn là vô giá trong XEU, bởi họ sở hữu những kỹ năng góp phần làm trận chiến nghiêng về phía bạn – một phát đạn của Sniper có thể xuyên qua hai đối thủ và lật ngược tương quan lực lượng, hay quả rocket từ Heavy có thể phá tung vật chắn, tiêu diệt nhiều đối thủ trong phạm vi vụ nổ và mở đường máu cho cả đội thoát vây. Bạn còn có thể tùy biến các binh sĩ của mình một cách linh hoạt, từ các tính năng ảnh hưởng trực tiếp tới sức chiến đấu như vũ khí, trang bị, thiết bị hỗ trợ… cho tới những thứ chỉ đơn thuần để ngắm như kiểu giáp trụ, màu sắc, ngoại hình, tên tuổi và cả biệt danh. Những tính năng này sẽ khiến người chơi bỏ ra nhiều giờ liền để gầy dựng nên một đội hình với những binh sĩ dày dạn nhất, trang bị tốt nhất sẵn sàng cho mọi tình huống trên chiến trường.

Khi đến với XCOM, sẽ không có những khoảnh khắc khiến người chơi phải lựa chọn giữa việc tốt và việc xấu – mà thay vào đó, người chơi sẽ phải lựa chọn giữa hai thảm họa và quyết định để thảm họa nào xảy ra. Sẽ có nhiều tình huống buộc bạn phải suy tính xem nên cứu lấy quốc gia nào và bỏ quốc gia nào, nên việc bảo trì một mức Panic Level cân bằng cho toàn thế giới là một thử thách hóc búa. Sẽ có những thời điểm buộc bạn phải hi sinh những binh sĩ mình đã dày công huấn luyện, và rõ ràng đây là một quyết định thậm chí còn khó khăn hơn cả việc lựa chọn quốc gia để… bỏ rơi. Nói cho cùng, mỗi người lính trong game đều gắn bó với bạn trong một thời gian dài, giúp bạn vượt qua những tình huống khó khăn, và chắc chắn bạn không hề muốn chỉ còn nhìn thấy tên họ trên "bức tường than khóc" trong căn cứ.

HÌNH ẢNH LỖI THỜI

Bên cạnh phần chơi chiến dịch, XEU còn sở hữu một chế độ Multiplayer trong đó game thủ có thể đối đầu với nhau bằng hai phe con người và alien, nhưng chế độ này tỏ ra khá nghèo nàn với số lượng map và kiểu chơi rất hạn hẹp. Bạn có thể bỏ ra một vài giờ thử nghiệm Multiplayer cùng bè bạn, nhưng tất cả giá trị của XEU đều nằm trong phần chơi chiến dịch của nó. Nếu so sánh với lối chơi đầy thử thách và sáng tạo, nền đồ họa của XCOM: Enemy Unknown lại có phần… hụt hơi. Phong cách đồ họa có phần cũ kỹ của game tái hiện rất tốt cảm giác về một trò chơi kinh điển của thế kỷ trước, nhưng đồng thời nó cũng không thực sự hấp dẫn các fan của những trò chơi hào nhoáng hiện tại. Tuy nhiên nếu bạn hay thực sự yêu thích thể loại TBS, XEU có thừa điểm sáng để bù đắp lại nhược điểm nhỏ nhoi của phần hình ảnh. Nói tóm lại, bất kể bạn có phải là một fan của tựa game gốc X-COM: UFO Defense hay không thì đây cũng là lúc dạy cho lũ alien một bài học để chúng không bao giờ còn dám chạm tay đến quả địa cầu xanh nhỏ bé đáng yêu trong XCOM: Enemy Unknown.

PHẠM LÊ

HITMAN: SNIPER CHALLENGE (PC)

THỬ TÀI XẠ THỦ

Lần đầu tiên sát thủ 47 chỉ ngồi im một chỗ và dùng súng tỉa từ đầu đến cuối trong một màn chơi hay có thể nói là "món khai vị" mà Square Enix dành cho các fan trong thời gian chờ đợi Hitman: Absolution.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
IO Interactive

PHÁT HÀNH
Square Enix

NGÀY PHÁT HÀNH
01/08/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Intel Core 2 Duo 2,0 Ghz**
- **GeForce 8800 / ATI Radeon HD 3850**
- **2 GB RAM**
- **1,6 GB đĩa cứng**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 80%

CÁCH CHƠI 80%

8,3

- **Nhiều cách để hoàn thành màn chơi**
- **Nhiều thử thách**
- **Giá trị chơi lại cao.**

- **Chỉ có 1 màn chơi duy nhất.**

Sáu năm trôi qua kể từ khi gã "đầu trọc mã vạch" biến mất không dấu vết, để lại sự ngẩn ngơ tiếc nuối cho bao nhiêu fan hâm mộ. Một khoảng thời gian quá dài im hơi lặng tiếng khiến nhiều người đã nghĩ "thôi thế là xong một tượng đài". Bởi thế nên cái tin về Hitman mới nhất – Absolution, được Square Enix tung ra vào E3 năm ngoái đã làm cộng đồng "stealth-action" như dậy sóng, bừng bừng, hừng hực khí thế vui mừng đón đợi.

Nhưng hãy khoan nói về Absolution vì cuối tháng 11 này trò chơi mới chính thức trình làng. Hôm nay chúng ta sẽ cùng bàn về "món khai vị lạ" mà Square mang đến cho các fan trong thời gian chờ đợi, đó chính là màn chơi "thử tài xạ thủ": Sniper Challenge!

KHÚC DẠO ĐẦU CỦA SÁT THỦ

Đây là lần đầu tiên sát thủ 47 được dành riêng cho một màn chơi chỉ… ngồi im một chỗ và dùng súng tỉa từ đầu đến cuối. Nhiệm vụ? Cực kỳ đơn giản, chỉ là ám sát một tay tài phiệt trẻ tuổi và đám cận vệ của hắn. Chỉ cần vài chục giây đồng hồ để làm xong nhiệm vụ chính, nhưng dĩ nhiên sức hấp dẫn của game không nằm ở đó mà là ở những "challenge" (thử thách), đòi hỏi người chơi vừa phải suy đoán, vừa phải "mò mẫm" để tìm ra.

Chỉ gói gọn trong một màn chơi nho nhỏ nhưng các chuyên gia thiết kế của IO Interactive đã khéo léo sắp xếp rất nhiều thử thách thú vị để người chơi khám phá. Có tất cả 14 thử thách thú vị từ dễ đến khó, và đòi hỏi người chơi phải tự tìm tòi chứ không hề có bất kỳ gợi ý nào đáng kể. Ví dụ như thử thách "Long Live The Patriot", người chơi sẽ phải rê nòng ngắm lùng sục tít trên một cao ốc xa lắc lơ so với vị trí của 47, sẽ bắt gặp một thanh niên đang đấm bao cát, bắn "rụng" bao cát bằng 2 phát đạn để hoàn thành thử thách này. Có một số "challenge" là xâu chuỗi của những hành động liên tục, chẳng hạn như thử thách "Gnome Invasion", bạn sẽ phải tìm và bắn trúng bức tượng người lùn, bắn được tượng này thì tượng khác mới hiện ra. Hoặc như thử thách "Wow!", tìm và bắn trúng 3 món đồ thì một vũ nữ sẽ xuất hiện, và, e hèm, bạn tự khám phá tiếp nhé…

Dĩ nhiên đã là game Hitman thì không thể thiếu những pha "dứt điểm" bằng cách lợi dụng môi trường, người chơi có thể bắn đứt một sợi dây để các thùng nặng treo trên cao rớt xuống đầu mục tiêu, hoặc bắn nút mở thang máy rồi bắn văng mục tiêu vào trong để không bị phát hiện xác. Ngoài ra còn nhiều thử thách hấp dẫn khác như hoàn tất nhiệm vụ trong vòng 2 phút 30 giây, tiêu diệt tất cả mục tiêu bằng "headshot", bắn sạch chim bồ câu có trong màn chơi…

Đạt được điểm số cao trong mỗi lần chơi bạn sẽ nhận được các phần thưởng nâng cấp khẩu súng tỉa Agency Karo TRG (dùng trong Absolution). Đúng với phong cách của dòng game Hitman, bạn có thể kết thúc màn chơi bằng nhiều cách khác nhau, miễn sao đạt được điểm số càng cao càng tốt. Điểm số của bạn sẽ được xếp hạng trên server của Square, nâng giá trị chơi lại của game lên gấp nhiều lần.

LỜI KẾT

Có thể xem Sniper Challenge như một màn "demo" cho Hitman phiên bản thứ năm, và những gì đã thể hiện trong màn chơi này cho thấy mọi việc đều đang tiến triển rất khả quan: đồ họa với tông màu hiện đại, cảnh vật môi trường cực kỳ chi tiết, đặc biệt cử động nhân vật rất tuyệt hảo từ dáng đi, chạy, gương mặt hốt hoảng và biểu hiện khi trúng đạn… đều rất chân thực và sống động.

Nhìn chung với những fan kỳ cựu của dòng game, Sniper Challenge sẽ mang đến những cảm giác thân thuộc thuở nào, xứng đáng là một "món khai vị" ngon lành trong lúc chờ "món chính". Người chơi xếp đầu bảng thế giới hiện nay đã đạt được số điểm hơn 6 triệu, còn bạn, hãy thử xem giới hạn của mình là bao nhiêu?

HUY KHÁNH

CHIÊM NGHIỆM THẾ GIỚI MỚI

Quả thật chẳng dễ dàng để bạn có được thành công tuyệt đối trong phiên bản gốc Anno 2070, bởi đa phần các yêu cầu đặt ra đều khá hóc búa và việc phải giải quyết khối lượng công việc lớn cũng tạo thành rào cản nhất định. Với Deep Ocean thử thách cũng chẳng dễ dàng hơn nhưng sự thay đổi môi trường mang lại cho người chơi cảm giác hào hứng nhất định. Chẳng hạn, trên mặt đất bạn có thể xây dựng những tòa nhà chọc trời nhưng dưới đáy biển độ cao phần nào bị giới hạn, thay vào đó là quy mô công trình. Nét đặc biệt về khâu kiến trúc cũng rất đáng quan tâm khi các công trình lúc trước có thể xây dựng ngoài trời như đài tưởng niệm, nhà máy…, bây giờ sẽ mang hình thù kì dị hơn và bạn chỉ có thể nhận ra công năng thông qua tên gọi. Vấn đề quy hoạch, quản lý phát sinh thách thức mới khi rất khó phân chia các khu vực bởi hệ thống giao thông khá dày.

MỐI HỌA TIỀM TÀNG

Việc xây dựng thành phố dưới đáy biển cũng mang lại không ít thách thức như trên mặt đất. Khả năng phát triển kinh tế có thể theo nhiều hướng, nhưng chung quy lại vẫn nhằm mục đích làm giàu cho thành phố và quốc gia. Nếu được đánh giá là một đất nước giàu mạnh bạn sẽ thoải mái hơn trong chính sách ngoại giao, tránh được sự "dòm ngó" từ những nước lân cận. Tuy nhiên, trong suốt quá trình chơi bạn vẫn phải chống đỡ những đợt gây hấn, cách tốt nhất là nên tự trang bị cho mình vũ khí nếu không muốn mọi công sức trở thành tro tàn. Ngoài ra, những thảm họa thiên nhiên vẫn hiện hữu dưới lòng biển sâu như bão, sóng thần…, nên việc chuẩn bị đối phó luôn cần thiết. Cách tốt nhất để khôi phục thành phố nhanh chóng yêu cầu người chơi phải dự trữ thật nhiều tài nguyên. Mặt khác, trò chơi cũng đã tiếp thu khá tốt ý kiến từ phía người chơi khi bổ sung thêm nhiều công trình mới, đồng thời với hơn 150 nhiệm vụ Deep Ocean sẽ khiến bạn tốn không ít thời gian để hoàn thành. Đồ họa trong Deep Ocean được xây dựng khá tốt nên các công trình rất sinh động và chi tiết. Thêm vào đó, do dưới đáy biển không đủ ánh sáng nên các công trình luôn được trang hoàng bởi ánh đèn tạo thành một thành phố lung linh huyền ảo. Bên cạnh đồ họa, hệ thống âm thanh là một điểm sáng khác của Deep Ocean. Những bản nhạc nhẹ nhàng, du dương phù hợp với từng thời kì mang lại cảm giác dễ chịu. Các âm thanh đặc trưng cho "thế giới nước" được mô phỏng khá kĩ, tạo được cảm giác chân thật xuyên suốt trò chơi. Công sức mà Ubisoft dành cho Deep Ocean hay cả dòng game Anno quả thật không hề nhỏ. Rất ít hãng game có đủ tài chính cũng như nghị lực để theo đuổi thể loại mô phỏng, dù nó cũng mang chút yếu tố chiến thuật. Hi vọng qua Anno 2070 – Deep Ocean giới game thủ sẽ đánh lên hồi chuông cảnh tỉnh các hãng game rằng: "Họ sẽ không bỏ rơi bất cứ trò chơi nào được đầu tư đúng mức".

HOÀNG TUẤN

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Related Designs, Blue Byte

PHÁT HÀNH
Ubisoft

NGÀY PHÁT HÀNH
02/10/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Intel Core 2 Duo 2.0 Ghz**
- **GeForce 7800 GT/ ATI X1900**
- **2 GB RAM**
- **5 GB đĩa cứng.**

- **Đồ hoạ và âm thanh được đầu tư tốt.**
- **Phong cách xây dựng mới mẻ.**
- **Nhiều nhiệm vụ.**

- **Yếu tố chiến thuật chưa cao.**
- **Thỉnh thoảng bị văng game.**

ANNO 2070 – DEEP OCEAN

PC

THÀNH PHỐ DƯỚI ĐÁY BIỂN

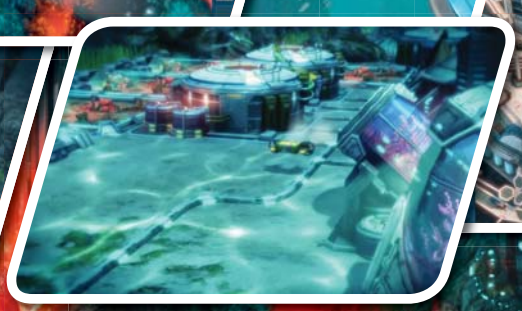
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Dòng game Anno đang bước trên chặng đường chinh phục những đỉnh cao của thể loại mô phỏng. Với thành công của bản chính thức Anno 2070, lần này Ubisoft đã đưa người chơi đến địa điểm xây dựng hoàn toàn mới – dưới đáy biển sâu trong bản mở rộng Deep Ocean.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	80%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	85%

8,2



ROCKETBIRDS: HARDBOILED CHICKEN

SIÊU GÀ HÀNH ĐỘNG

Một ngày nọ, một siêu chiến binh gà bỗng đứng dậy và chống lại chế độ độc tài chim cánh cụt, người ta gọi anh là "Hardboiled Chicken" (một gã khó chơi).

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động/Giải đố

PHÁT TRIỂN
Ratloop Asia

PHÁT HÀNH
Reverb Publishing

NGÀY PHÁT HÀNH
16/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

- Lối chơi kết hợp giữa hành động và giải đố hấp dẫn
- Độ khó tương đối cao
- Hình ảnh đẹp
- Âm thanh hay
- Hành động của nhân vật mịn, mượt mà.

- Game quá ngắn
- Vũ khí ít, xài chung đạn
- Cận chiến không kết liễu được kẻ thù
- Không cho lượm súng
- Giá hơi cao.

KHỞI NGHĨA Ở ALBATROPOLIS

Vùng đất Albatropolis đang phải chịu sự thống trị của tên độc tài cánh cụt… chết nhát Putzki; quân đội cánh cụt càn quét mọi nơi, tàn phá mọi thứ, giết chóc không nương tay. Tưởng như sự thống trị của tên độc tài cánh cụt sẽ lâu dài với sức mạnh "bá đạo" từ đội quân "Siêu chiến binh", đây là binh đoàn tinh nhuệ nhất, lấy chất lượng bù cho số lượng.

Nhưng "đời không như là mơ" vì vào một ngày nọ, một siêu chiến binh bỗng được "soi sáng" và "thức tỉnh", nên đã đứng dậy chống lại chế độ độc tài cánh cụt; người ta gọi anh là "Hardboiled Chicken" (ý ám chỉ đây là một gã khó chơi).

Vâng, cốt truyện của RHC chỉ có vậy, một mô-tuýp cũ mà bạn thường thấy: một anh hùng Rambo chống lại cả một đội quân hùng hậu cả về số lượng lẫn chất lượng. Ấy vậy mà cái cách truyền đạt câu chuyện của RHC đã làm nó trở nên tuyệt vời hơn, không còn nhàm chán và vô vị nữa. Phải nói rằng đây là một điểm nhấn khá mạnh của RHC.

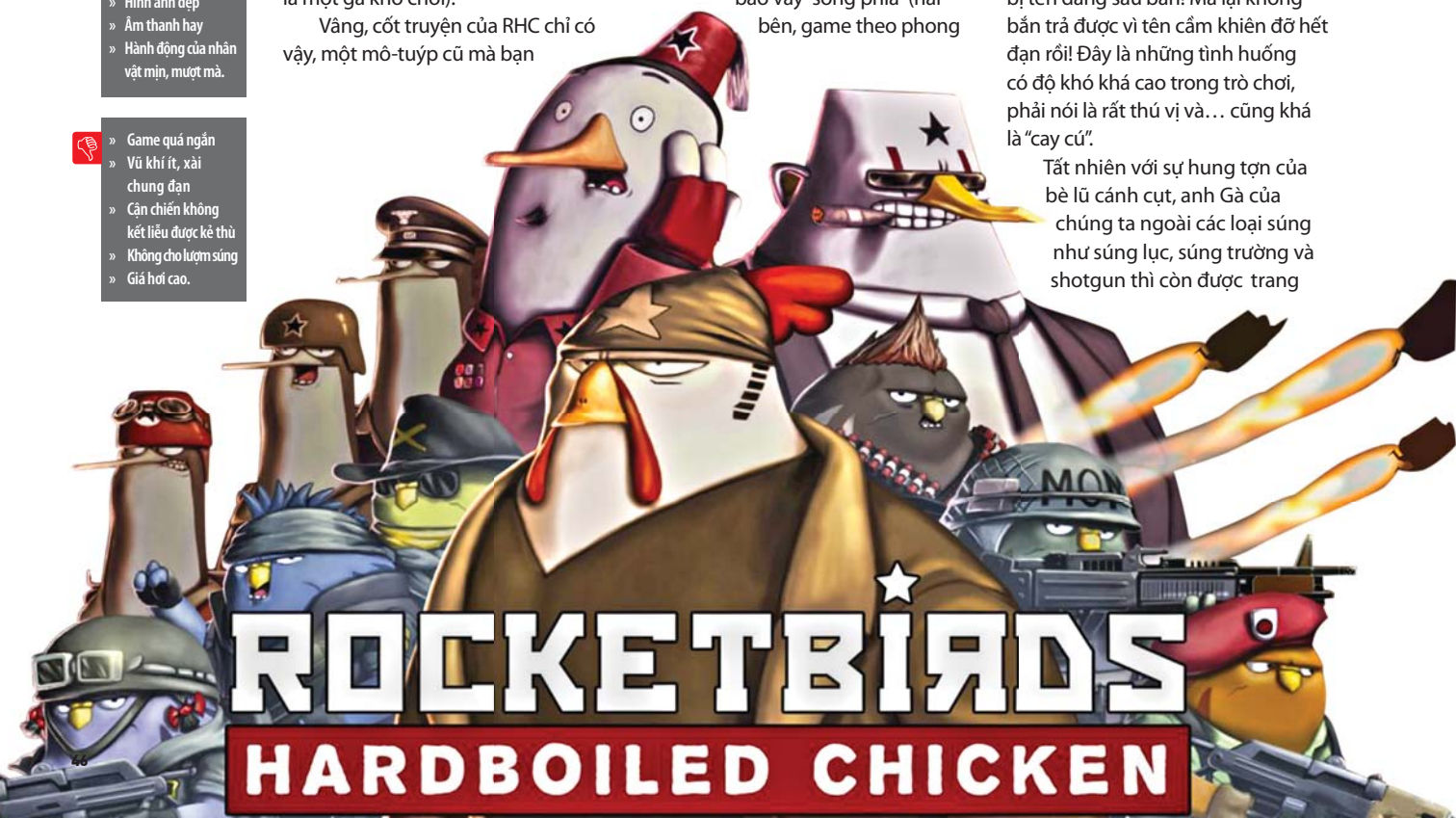
ĐƠN GIẢN NHƯNG CUỐN HÚT!

Trong RHC, bạn sẽ điều khiển anh chàng siêu chiến binh "Gà" (chắc chắn rồi); với các động tác quen thuộc như chạy, nhảy, lăn và bắn. Mục tiêu của bạn là càn lướt qua các căn cứ để hạ được tên độc tài vô dụng Putzki.

Nghe qua thì đúng là đơn giản, nhưng khi đã bước chân vào trò chơi bạn sẽ thấy không dễ dàng chút nào khi luôn bị đối phương bao vây "song phía" (hai bên, game theo phong cách đi cảnh ngang – Side-scrolling shooter), bắn bên này thì bị bên kia bắn chứ không hề có việc "nhường nhịn" bạn, đợi đối phó với tên này xong thì tên kia mới lao vào như trong phim kiếm hiệp võ thuật đâu nhé. Chính vì vậy, đôi khi trò chơi cung cấp chỗ núp (cover) cho bạn để tránh bị nhìn thấy, thứ hai đó là né đạn của đối phương, chờ thời điểm thích hợp thì bay ra "xả" đạn!

Thêm vào đó, những tên lính cánh cụt trong RHC lại còn càng ngày càng "dữ tợn" và "trâu" hơn qua các màn chơi. Như tên vịt "bé bự" cầm khiên có thể đỡ được mọi loại đạn và bom từ trước mặt, bạn phải chạy ra sau chúng thì mới có thể kết liệu những tên "khó nhai" này. Nhưng mọi chuyện sẽ khó khăn hơn khi một tên cầm súng đứng sau một tên cầm khiên… Bạn vừa chạy thì đã bị tên đằng sau bắn! Mà lại không bắn trả được vì tên cầm khiên đỡ hết đạn rồi! Đây là những tình huống có độ khó khá cao trong trò chơi, phải nói là rất thú vị và… cũng khá là "cay cú".

Tất nhiên với sự hung tợn của bè lũ cánh cụt, anh Gà của chúng ta ngoài các loại súng như súng lục, súng trường và shotgun thì còn được trang



bị một số vũ khí khá là "độc" và "bá đạo", đó là bom dùng để tiêu diệt đối thủ với số lượng lớn hay "Brain Bugs" (Bọ xâm nhập vào não) để bạn có thể điều khiển kẻ thù! Điểm nhấn trong lối chơi của RHC có thể nói chính là ở đây, khi những chú bọ chui vào được đầu đối thủ, bạn có thể điều khiển những tên lính theo ý muốn của mình, giúp bạn thoát khỏi cảnh "tù tội", mở những cánh cửa bạn không với tới hay "thâm" hơn là "mượn dao giết người", dùng chính những tên lính này để hạ các tên khác.

Việc kết hợp giữa giải đố và hành động trong RHC có thể nói là khá thường xuyên và rất uyển chuyển; đôi khi trò chơi cần bạn phải trở lại những điểm đã đi qua thì mới giải được câu đố. Như các tấm thẻ mở khóa thường nằm rải rác trong màn, có cái nằm ở ngay chỗ bạn thấy nhưng lúc đó thì bạn chưa lấy nó được. Vì vậy hãy ghi nhận lại nơi bạn đã đi qua, có những gì có thể dùng được mà bạn chưa thể dùng tới. Ngoài ra, trong vài màn chơi bạn sẽ được chiến đấu trên không, có thể nói như những cuộc giao tranh giữa các máy bay chiến đấu vậy! Phần này đòi hỏi bạn phải khéo léo nếu không thì việc "chết cháy trôi sông" cũng là điều bình thường.

HÌNH ĐẸP, ÂM ĐÃ!

Đồ họa trong RHC phải nói đẹp và chi tiết. Khung cảnh trong RHC được chia thành hai lớp: cảnh nền ở xa và môi trường xung quanh. Những cảnh nền tưởng chừng như là "tĩnh" bỗng chốc "động" nhờ sử dụng hiệu ứng xoay 3D khi bạn di chuyển, làm cho ta có cảm giác như đang đi "thật". Môi trường xung quanh với các boongke, cây cối, bụi rậm… cũng được khắc họa chăm chút.

Các nhân vật thì được thể hiện rất chi tiết và sinh động. Hiệu ứng chuyển động trong RHC có thể nói là rất mượt, từ những thứ ở xa như con suối chảy hay những hành động của các nhân vật trong trò chơi đều rất "mềm mại".

Âm thanh trong trò chơi chỉ có thể nói là "đỉnh của đỉnh", không phải vì số lượng mà là chất lượng của chúng. Các tiếng động đều được làm tốt, đặc biệt là các bài nhạc trong trò chơi tuyệt hay và được sắp xếp vào đúng thời điểm, tạo nên cảm giác hào hứng cho người chơi.

Đó là chưa kể đến những đoạn phim cắt cảnh, chúng kết hợp cùng bài nhạc "Illuminate me" (Hãy soi sáng cho tôi) tạo nên những trường đoạn hào hùng về cốt truyện của RHC. Chính vì điểm này mà trò chơi đã để lại ấn tượng mạnh, tuy đơn giản nhưng cách truyền tải thông điệp của Ratloop Asia Pte Ltd quá "đỉnh".

NHƯNG THIẾU CHIỀU SÂU

Tất cả mọi thứ mà RHC mang đến đều quá tuyệt vời, từ hình ảnh cho đến lối chơi hay cả mảng âm thanh nữa, nhưng RHC vẫn vấp phải vài khuyết điểm không đáng có.

Hành động, cử chỉ của anh Gà của chúng ta tuy "mịn" nhưng vẫn còn thiếu chất, như bạn không thể vừa nhảy vừa bắn, hay nhảy để tránh đạn. Nút "nhảy" chỉ có tác dụng là leo trèo, điều này đã làm hạn chế tính phong phú trong lối chơi của RHC. Thêm nữa, dáng nhảy của anh Gà cũng khá buồn cười vì lúc nào cũng giơ tay lên như một điều khẳng định: "Anh nhảy là để leo thôi!"

Ngoài ra, số lượng vũ khí trong trò chơi cũng không lớn, chỉ có năm loại vũ khí và bạn chỉ mang được ba mà thôi. Điểm trừ lớn nhất là cả ba loại vũ khí đều xài chung một loại đạn, tức là bạn thích gì xài nấy, không có ý nghĩa gì lắm trong việc đổi súng vì những loại súng tầm xa luôn tạo ưu thế cho người chơi, việc gì bạn phải đổi sang một khẩu shotgun bắn chậm và gần nếu súng trường không hết đạn? Và rồi khi hết đạn thì bạn không thể làm gì đối phương cả… Những pha melee (cận chiến) chỉ mang tính "đá banh" giải trí chứ không làm chết đối thủ… Cũng liên quan đến súng ống thì khi hết đạn bạn không thể nhặt súng của đối phương được! Khá là vô lý, súng vương vãi khắp nơi mà không cho lượm…

Và số lượng giờ chơi bạn bỏ ra để "phá đảo" phần chơi đơn của RHC chỉ là hơn 3 giờ… Một con số phải nói là "khá khiêm tốn" so với mức giá 200,000 VNĐ mà người chơi phải bỏ ra.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	85%
ÂM THANH	90%
CỐT TRUYỆN	85%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	85%

8,9

MỘT "TUYỆT PHẨM INDIE"

Indie tức là các tựa game do các nhà phát triển độc lập sản xuất, họ không có kinh phí lớn và không được các ông lớn chống lưng. Vì vậy nếu so sánh RHC với hằng hà sa số những trò chơi «indie» vào thời điểm này thì RHC là một tuyệt phẩm, cả về lối chơi lẫn hình ảnh và âm thanh. Ba thứ này khi kết hợp lại đã tạo nên một sức "quyến rũ" khó cưỡng cho trò chơi. Một «tuyệt phẩm indie» !

TÚ TRẦN

ĐÁNH GIÁ	
ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	90%
CỐT TRUYỆN	85%
CẢM NHẬN	85%
CÁCH CHƠI	90%
	8,5

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Chắc hẳn, những fan truyện trinh thám không thể không biết tới Sherlock Holmes – vị thám tử đại tài với những suy luận sắc bén, phá những vụ án tưởng chừng như không thể. Là nhân vật trong bộ tiểu thuyết của "Sir" Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes và cộng sự của mình – bác sĩ Watson – đã làm say mê không biết bao nhiêu thế hệ.

THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES

PC

TRUY TÌM SỰ THẬT

GIẢI OAN CHO THÁM TỬ

Tất nhiên, một "mảnh đất màu mỡ" như thị trường game cũng không thể thiếu được những tựa game về vị thám tử đại tài này. Tuy nhiên, trong số tất cả những game lấy đề tài Sherlock Holmes, dòng game của Frogwares chắc chắn nhận được sự chú ý nhiều nhất. Đã hơn 4 năm kể từ phiên bản "Sherlock Holmes versus Jack the Ripper", dòng game rất được ưa thích này mới trở lại với một phiên bản mới toanh: "The Testament of Sherlock Holmes" (TSH).

Khác với những phiên bản trước và cả chính bộ tiểu thuyết trinh thám của nhà văn Conan Doyles, người chơi sẽ tiếp cận với câu chuyện của TSH dưới một góc nhìn khá đặc biệt. Cốt truyện đầy tăm tối của TSH sẽ là một chuỗi những vụ án liên tục, mà dường như mọi manh mối, mọi nghi ngờ của các nhân viên sở cảnh sát Scotland Yard đều đổ dồn về Holmes – vị thám tử dường như "bất khả xâm phạm". Game bắt đầu bằng cảnh ba đứa trẻ tình cờ đọc được những bản ghi chép của bác sĩ Watson về những vụ án mà ông đã phá cùng Sherlock Holmes, xuyên suốt game, người chơi sẽ có dịp tìm hiểu nhiều hơn về con người Holmes và "giải oan" cho vị thám tử đại tài này.

Với một game lấy đề tài trinh thám thì chắc chắn không có kiểu chơi nào thích hợp hơn là "trỏ và nhấn" (point-and-click) truyền thống. Với TSH, bạn sẽ tiếp tục vào vai vị thám tử đại tài Sherlock Holmes dấn thân vào những cuộc điều tra nguy hiểm khôn lường. Khởi đầu bằng một vụ án nhỏ đóng vai trò như một

màn tập dượt đơn giản, người chơi sẽ được làm quen với những thao tác chính trong game. Người chơi được lựa chọn chuyển đổi giữa ba góc nhìn để có thể quan sát tốt nhất hiện trường vụ án, truy tìm những manh mối để từ đó tìm ra hung thủ. Giúp đỡ cho bạn là "giác quan thứ 6" của Holmes, một hệ thống tương tự như những gợi ý nhỏ về các manh mối mà bạn bỏ sót hay những việc cần làm tiếp theo. Đối với bản thân người viết, đây là một chức năng khá hay, giúp cho những người mới lần đầu tiếp xúc với thể loại game phiêu lưu tìm được "lối thoát" mỗi khi gặp bế tắc trong quá trình điều tra. Nhưng không vì thế mà làm game dễ đi, vì nó không gợi ý trực tiếp cái mà bạn phải làm tiếp theo, mà chỉ như một dạng nhắc nhở nhỏ nếu như bạn bỏ sót một manh mối nào đó. Nếu bạn tự tin vào khả năng tìm kiếm của mình thì không cần quan tâm đến chức năng này.

Là một tựa game phiêu lưu, việc giải những câu đố (puzzle) luôn là yếu tố quan trọng nhất. Và quả thực, Frogwares đã thực hiện rất tốt mặt này. Trong TSH, bạn sẽ gặp khá nhiều dạng câu đố, đòi hỏi óc suy luận logic để có thể tìm ra lời giải. Đó có thể là một ván cờ nho nhỏ,một thí nghiệm phân tích manh mối hóc búa… tất cả đều có thể tìm thấy trong TSH. Bạn không muốn giải những câu đố mất thời gian này? Tốt thôi, bạn hoàn toàn có thể bỏ qua (skip) nó, nhưng tin tôi đi, bạn sẽ thấy chúng hấp dẫn hơn mình tưởng đấy!

"Vai chính" của game, hẳn nhiên, phải là vị thám tử tài ba Sherlock Holmes. Nhưng với TSH, bạn còn được đóng vai bác sĩ Watson hay thậm chí một chú… chó tên là Toby ở một số thời điểm. Ý tưởng đặt người chơi vào góc nhìn khác với thường lệ khá táo bạo, nhưng tiếc là vẫn chưa được thực hiện một cách hoàn chỉnh. Những nhiệm vụ, yêu cầu đặt ra cho người chơi khi vào các vai khác ngoài Sherlock Holmes vẫn khá đơn giản, chưa thực sự trọn vẹn.

HÌNH ÂM HÀI HOÀ

Là một tựa game lấy đề tài Sherlock Holmes, hẳn nhiên, những yếu tố như bối cảnh, trang phục, kiến trúc hay những nhân vật trong game đều được tái hiện đầy đủ. Chất lượng đồ họa thuộc dạng tốt đối với một game phiêu lưu: các nhân vật, phong cách, trang phục, kiến trúc… đều hoàn toàn phù hợp với thời điểm, bối cảnh của game. Các bản nhạc nền, hiệu ứng âm thanh… đều khá hài hòa, đặc biệt là phần lồng tiếng "đặc sệt" chất Anh, rất có hồn. Tuy nét biểu cảm trên khuôn mặt các nhân vật chưa thực sự rõ nét, nhưng phải công nhận rằng phần "nghe-nhìn" của game đã được thực hiện tốt.

Bỏ qua một vài lỗi nhỏ, TSH vẫn là một tựa game phiêu lưu hay. Cốt truyện phức tạp, tăm tối, các câu đố hay, hình-âm tốt, chừng đó lý do đã quá đủ để người viết thực sự hài lòng về The Testament of Sherlock Holmes.

HUỲNH TUẤN

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Frogwares

PHÁT HÀNH
Focus Home Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
25/09/2012

ESRB (TUỔI)
M

- Hình-âm xuất sắc.
- Các yếu tố của một game phiêu lưu truyền thống đều được thể hiện đầy đủ.
- Các câu đố khá hay, hóc búa.

- Chưa hài hòa giữa vai trò các nhân vật.
- Biểu cảm nhân vật chưa rõ nét.

ROCKETBIRDS: HARDBOILED CHI WORMS REVOLUTION CKEN PC

ĐẠI CHIẾN NHÀ GIUN

Team17 đã làm cho cả thế giới phải ngạc nhiên khi biến thể loại game chiến thuật theo lượt (Turn-Based Strategy), vốn kén người chơi, trở thành bữa tiệc đầy màu sắc và vui nhộn với sê-ri game Worms...

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

17 năm là quãng thời gian rất dài đối với bất kì sê-ri game nào. Team17 có thể được coi là một "trường hợp đặc biệt" khi lần đầu tiên đưa cuộc chiến của những chú giun lên hệ máy Amiga. Trải qua 15 phiên bản ở các hệ máy khác nhau, Worms đã chiếm được cảm tình của không ít các game thủ trên toàn thế giới và đến thời điểm hiện tại, Worms vẫn được xem là một trong những tượng đài lớn nhất trong lịch sử làng game.

Mặc dù sở hữu lối chơi chiến thuật theo lượt (Turn-Based Strategy – TBS) vốn kén người chơi, Worms vẫn là một trong những sê-ri game ăn khách nhất mọi thời đại. Vào ngày 11-10 vừa qua, Team17 đã chính thức phát hành phiên bản thứ 16 mang tên Worms Revolution. Trở lại với phong cách 2D truyền thống cùng một bộ engine đồ họa mới, liệu Worms Revolution (WR) có thể nối tiếp chuỗi thành công của sê-ri "có tuổi nhưng không bao giờ bị lãng quên" này không?

GIUN ĐÃ TRỞ LẠI, LỢI HẠI GẤP ĐÔI!

Quay lại với phong cách 2D cổ điển của các phiên bản Worms Reloaded hay Worms World Party, WR vẫn thể hiện những cuộc đối đầu nảy lửa của các chú giun đột biến gien. WR sở hữu ba phần chơi Single Player, Versus và Multiplayer. Phần chơi Single Player bao gồm Campaign và Puzzles. Ở phần chơi Campaign, người chơi sẽ được trải qua bốn khu vực gồm 32 màn chơi khác nhau. Phần chơi Campaign tuy ngắn nhưng vẫn có sức hút riêng vì những trận đấu trùm gay cấn cùng giọng kể chuyện hóm hỉnh của danh hài Matt Berry. Phần chơi Puzzles tương tự với Campaign, nhưng thay vì tham gia vào các trận chiến thì người chơi sẽ sử dụng óc phán đoán của mình để giải các tình huống và các câu đố trong 20 màn chơi.

Phần chơi Versus khá quen thuộc đối với những ai đã từng chơi qua các phiên bản trước. Versus bao gồm ba chế độ chơi Team Deathmatch, Fort và Classic. TDM vẫn là kiểu chơi đấu đội quen thuộc, Fort "chia cách" màn chơi thành hai pháo đài dành cho hai đội, Classic không khác TDM nhiều lắm.

Phần chơi mạng (Multiplayer) thực sự là tâm điểm của WR, những trận chiến nảy lửa ở đấu trường mạng sẽ làm người chơi tiêu tốn không ít thời gian. Người chơi đóng vai trò chủ phòng (host) có thể làm bất kỳ điều gì mình muốn đối với màn chơi như tinh chỉnh số lượt chơi, tỉ lệ rơi của một loại vũ khí bất kỳ hay thậm chí là... vô hạn lựu đạn, airstrike...

Những chú giun sở hữu trong tay những món "hàng nóng" mà có lẽ ngay cả Rambo cũng phải "khóc thét" như súng bazooka, máy bay oanh tạc Airstrike, bom phá lô cốt Bunker Buster, v.v. Thậm chí cả những vũ khí... siêu ảo đã từng góp mặt ở các phiên bản trước như bom chuối, cừu phát nổ, kamezoko... cũng tái xuất hiện trong WR.

Dĩ nhiên, Team17 không lười biếng đến mức mang tất tần tật những vũ khí trong các phần trước vào WR. Nhờ bộ engine mới cùng hiệu ứng vật lý tân tiến, Team17 đã đưa vào ba loại vũ khí, nghe qua có vẻ như chúng khá vô dụng nhưng thực chất lại cực kỳ... sát thủ khi đối mặt với những chú giun, đó là súng nước Water Gun, bom nước Water Bomb và máy bay oanh tạc bom nước Water Strike. Nhờ những vũ khí này mà người chơi có thêm những "phương pháp" tiêu diệt đối thủ nhanh gọn và an toàn hơn, chẳng hạn như dùng súng nước "rửa trôi" một tên giun đang đứng ở trên bờ dốc và cho hắn "bơi cùng cá", hay ném một trái bom nước vào một tên giun đang "an tọa" ở trong một cái hốc sâu... Một vũ khí cũng rất lợi hại lần đầu tiên được đưa vào WR là ụ súng bắn tự động Sentry Gun – nỗi ác mộng đối với bất cứ chú giun nào bị đưa vào tầm ngắm của nó.

Hệ thống "class" (loại giun) lần đầu góp mặt trong WR tạo ra một sự thay đổi lớn trong lối chơi. Game cung cấp bốn loại giun giúp người chơi tạo nên đội hình tốt nhất cho từng trận đấu: Scientist xây dựng các công trình, Heavy "trâu lỳ" nhưng di chuyển chậm chạp, Soldier cân bằng giữa tấn công và phòng thủ, Scout nhỏ bé và yếu ớt nhưng di chuyển nhanh và có thể luồn lách qua những khe hẹp mà ba loại giun còn lại không đi qua được.

Tùy vào cách chơi của mỗi người mà có thể tạo ra các đội hình khác nhau, phù hợp với đặc tính và ưu điểm riêng của từng loại giun, từ đó tạo ra một đội hình phù hợp nhất cho mình. Hệ thống "class" thay đổi nhiều đến lối chơi, giờ đây người chơi buộc phải cân nhắc và lựa chọn những "class" tốt nhất cho đội của mình, chứ không đơn thuần là vào trận đấu, lựa vũ khí và tiêu diệt hết đối thủ như trước.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	70%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	70%
CẢM NHẬN	75%
CÁCH CHƠI	80%

7,5

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Team17

PHÁT HÀNH
Team17

NGÀY PHÁT HÀNH
11/10/2012

ESRB (TUỔI)
T

- » Lối chơi chiến thuật cổ điển.
- » Tính hài hước đặc trưng của dòng game Worms được phát huy.
- » Đồ họa và âm thanh tốt.
- » Hệ thống "class" tạo nên bước đột phá trong lối chơi.

- » Còn nhiều lỗi trong quá trình chơi
- » Chỉ cho phép bốn thành viên tối đa cho một đội
- » Cắt xén nội dung game và đưa vào DLC.

MỘT SỐ HẠT SẠN TRONG LỐI CHƠI

WR có thể sẽ làm cho các fan của sê-ri thất vọng bởi game chỉ hỗ trợ bốn thành viên giun trong một đội, trong khi con số này ở các phiên bản trước là tám. Điều này khiến cho các trận đấu trong WR thường kết thúc sớm và "thiếu lửa".

Cái cách mà Team17 tạo ra những nội dung tải về (DLC) cho WR thật khó mà chấp nhận được. Phần chơi Campaign và Puzzles chỉ có bốn khu vực, các màn chơi thường chỉ được thay đổi một số chi tiết về bề mặt vật thể, khu giao chiến giữa các Worms. Team17 đã cố gắng... cắt xén nội dung game hết mức có thể để □ bỏ gọn vào các DLC. Bản Season Pass lại có giá... 15USD, bằng với số tiền game thủ phải bỏ ra để mua game.

WR vẫn tồn tại khá nhiều lỗi. Game chạy □ì ạch kể cả khi người chơi sở hữu một cỗ máy PC "khủng", giao diện game vẫn hiện nút của bàn phím mặc dù người chơi sử dụng tay cầm Xbox 360...

HỌA ĐẸP, ÂM HAY

Phần nhìn của WR được trau chuốt kỹ lưỡng, các chi tiết, bề mặt vật thể được thiết kế tỉ mỉ cùng ngoại cảnh sống động, góp phần tạo nên sức sống riêng cho từng màn chơi. Hiệu ứng vật lý của WR được tận dụng triệt để trong các màn chơi, giúp cho lối chơi lẫn phần nghe nhìn được trọn vẹn. Những chú giun vẫn giữ được nét ngộ nghĩnh riêng như vốn có.

Phần âm thanh luôn là điểm mạnh của WR, giọng của những chú giun vẫn hài hước như ngày nào. Người chơi sẽ không khỏi phì cười khi nghe một chú giun thốt lên "Fatality!" khi vừa hạ được một đối thủ hay la oai oái "Traitor!" khi lỡ tay làm hại đồng đội của mình.

CUỘC VUI TIẾP DIỄN

Sau thất bại của Worms Ultimate Mayhem, Team17 đã quay trở lại với nước cờ an toàn cùng Worms Revolution. Có thể WR không phải là phiên bản hay nhất của dòng game Worms, nhưng nó vẫn là một trong những tựa game đáng chơi nhất trong năm nay.

CẨM NHÂN

OF ORCS AND MEN

BẢN TRƯỜNG CA NÔ LỆ

Cuộc chiến giữa người và chằn tinh được nhìn dưới một góc độ hoàn toàn khác khi những con chằn tinh rên xiết dưới gót giày thống trị của con người.

Cuộc chiến giữa người và chằn tinh (Orc), giữa ánh sáng và bóng tối, giữa văn minh và mông muội đã tạo nguồn cảm hứng cho rất nhiều tác phẩm điện ảnh, trong đó, loài người luôn được mô tả là "nạn nhân" của những con chằn tinh to lớn khát máu và hoang dã. Thường trong những câu chuyện đó, một kết thúc "có hậu" với phần thắng nghiêng về phía những hiệp sĩ loài người với giáp trụ sáng ngời và những pháp sư hùng mạnh. Studio Cyanide và Spiders cũng sử dụng mô-típ này trong thế giới của "Of Orcs and Men" (O&M) nhưng dưới một góc nhìn hoàn toàn khác, của những con chằn tinh rên xiết dưới gót giày thống trị của con người sau thất bại của cuộc chiến tranh.

HẤP DẪN NHƯNG TUYẾN TÍNH

Đi theo phong cách nhập vai truyền thống, gần như toàn bộ thời lượng của trò chơi là những đoạn hội thoại đan xen với các trận đấu theo nhóm. Nhìn chung thì cốt truyện trò chơi đáp ứng được những yêu cầu khắt khe của thể loại game nhập vai với nhiều tình tiết hấp dẫn và hợp lý, nhưng vẫn chưa đáp ứng được đòi hỏi của các fan của thể loại này. Có thể nói, cả hai studio Cyanide và Spiders tỏ ra khá "non tay" so với những studio tên tuổi "chuyên trị" dòng game này như BioWare hay Bethesda, khi quá gò bó trò chơi vào mạch truyện chính mà không tạo ra những nhánh rẽ làm cho trò chơi trở nên khá cứng nhắc, thiếu những nút thắt đa dạng để người chơi có thể tự tháo gỡ theo cách của mình.

Mặc dù qua những đoạn hội thoại, bạn có thể có những lựa chọn đem lại hiệu quả nhất thời trong từng tình huống, nhưng xét về tổng thể thì những lựa chọn này hầu hết không ảnh hưởng gì đến tiến độ của trò chơi, bởi lẽ nếu bạn lựa chọn không "tẩn" những đối thủ đáng ghét một trận ra trò vào lúc này thì một lát sau, bạn vẫn phải đối đầu với chúng mà không có bất kỳ lựa chọn nào khác để giải quyết! Hậu quả là trò chơi trở nên tuyến tính nhiều hơn với việc chỉ đơn giản là tìm cách đi từ đầu này đến đầu kia bản đồ, thuyết phục, hay chiến đấu chống lại những thử thách đặt ra trên đường.

Chiếm một thời lượng lớn của trò chơi là các pha chiến đấu theo nhóm đã được hãng xây dựng khá kỹ lưỡng, với các bảng kỹ năng cùng nhiều chiêu thức có thể thi triển riêng rẽ (hay kết hợp) để chiến đấu chống lại những nhóm đối thủ đông đảo và hung hãn được trang bị nhiều loại vũ khí khác nhau. Người chơi có thể kết hợp nhanh các đòn thế thông qua các nút số theo kiểu game online hiện hành, hay cũng có thể tạm ngừng dòng thời gian của trò chơi để chuyển đổi giữa các nhân vật, thiết lập chiến thuật bằng chuột theo lối chơi nhập vai truyền thống. Cách chơi này khiến cho việc điều khiển cùng lúc hai nhân vật thoạt trông phức tạp, nhưng người chơi vẫn có thể dễ dàng kiểm soát trận đấu mà không gặp bất cứ trở ngại nào. Điều này khiến cho những trận chiến diễn ra hấp dẫn và lôi cuốn khi bạn luôn phải lấy ít chống nhiều trong những tình huống ngặt nghèo.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Nhập vai

PHÁT TRIỂN
Cyanide, Spiders

PHÁT HÀNH
Focus Home Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
11/10/2012

ESRB (TUỔI)
T

- » Cốt truyện chi tiết
- » Đồ họa đẹp mắt

- » Lối chơi còn gò bó, tuyến tính
- » Hành động nhân vật còn cứng.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 75%

CÁCH CHƠI 80%

7,6

CHẮN TINH ĐƯỢC CHĂM CHÚT

Hình ảnh cũng là một điểm sáng của game khi Silk Engine (vốn dựa trên nền tảng của Sony PhyreEngine) cho chất lượng đồ họa ở mức rất tốt khi so sánh với các game hiện hành. Ấn tượng nhất là hiệu ứng ánh sáng động với nhiều cấp độ, thể hiện được hầu hết các sắc thái môi trường xuyên suốt trò chơi. Từ những tia nắng chói chang ấm áp của các cánh rừng thưa ôn đới đến ánh sét xé dọc bầu trời hay thậm chí những ánh lửa lập lòe của các hầm ngục, những khu trại lính đều được thể hiện vô cùng chân thực, mang đến các cung bậc cảm xúc khác nhau trong từng màn chơi.

Các mô hình cũng được chăm chút kỹ lưỡng, phản ánh sâu sắc tính cách của nhân vật, dù cho đó là những chiến binh chằn tinh "cục súc", những con quỷ Goblin ranh mãnh, hay những tên cướp vặt mạt hạng đều mang những dáng vẻ ấn tượng, khó nhầm lẫn với các nhân vật khác. Một điểm trừ của cơ cấu đồ họa chính là việc các động tác chiến đấu vẫn chưa thể hiện được "lực" khi những hành động của nhân vật còn tương đối cứng nhắc. Điều này cũng có thể thông cảm khi O&M chỉ là một game nhập vai, ít chú trọng về mặt hành động!

Nhìn chung, Of Orcs and Men đã tạo ra một thế giới thần thoại chân thực đến từng hơi thở. Từng trận chiến, từng tuyến nhân vật, từng câu chuyện đều được diễn tả vô cùng chi tiết, đem lại một cái nhìn sâu sắc về cuộc chiến tranh đậm chất sử thi nhưng cũng vô cùng tàn bạo này trong một góc nhìn mới mẻ và sáng tạo. Mặc dù vẫn còn nhiều "hạt sạn" không đáng có, nhưng Of Orcs and Men xứng đáng để cho các fan của thể loại nhập vai để mắt tới.

TRƯỜNG THANH

CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE PC

CUỘC CHIẾN CỦA CÁC HIỆP SĨ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Từ một bản mod (hiệu chỉnh) của Half-Life 2, trò chơi gần như "lột xác" hoàn toàn khi tái hiện bối cảnh chiến trường thời kỳ Trung cổ.

Trên thực tế, mặc dù có nhiều studio lớn tập trung nhân lực, tài lực để tiến hành các dự án game "bom tấn", nhưng những tựa game đến từ các nhà phát triển độc lập, những lập trình viên "tay ngang" lại mang những sắc thái riêng, hấp dẫn và lôi cuốn khi không phải chịu quá nhiều sức ép về doanh thu cũng như thời gian phát hành. Chivalry Medieval Warfare (CMW) là một trong số đó khi được phát triển lên từ một bản "mod" (hiệu chỉnh) của trò chơi Half-Life 2, dựa trên nền engine Source của Valve, với tên gọi Age of Chivalry.

ĐƠN GIẢN NHƯNG ĐÃ TAY

Là một phiên bản thương mại, dĩ nhiên studio Torn Banner sẽ không sử dụng engine "chùa" như Source của Valve, mà đầu tư cho mình giấy phép sử dụng Unreal Engine 3 danh tiếng, "chuyên trị" các thể loại game hành động. Với sức mạnh mới, trò chơi gần như "lột xác" hoàn toàn khi sở hữu cơ chế thể hiện ánh sáng động cực kỳ hiệu quả, khắc họa rõ nét môi trường màn chơi từ đấu trường chan hòa ánh sáng, đến những hầm ngầm phòng thủ leo lét trong ánh đuốc đều được tái hiện chân thực và ấn tượng.

Đặc sắc nhất là hệ thống diễn hoạt của nhân vật được thể hiện vô cùng chi tiết với những động tác có "lực", thể hiện rõ ràng sự khác biệt rõ rệt giữa cú đập như trời giáng của lưỡi rìu với pha hươ "quét" nhẹ nhàng của những thanh đoản kiếm và các tác động của nó lên mô hình nhân vật của đối thủ. Những phản ứng của nhân vật khi "thụ thương" cũng được thiết kế vô cùng biểu cảm, cho thấy mức độ chí mạng của từng đòn tấn công lên các vị trí khác nhau, khiến cho người chơi có cảm giác thực hơn, "đã" hơn qua từng lần ra đòn trúng đích.

Do đặt trên nền tảng của Age of Chivalry, vốn chỉ là một bản "mod" của Half-Life 2, cách chơi của CMW không khác gì các game đối kháng qua mạng khác của Valve như Team Fortress hay Counter Strike, với góc nhìn người thứ nhất trong bối cảnh chiến trường thời kỳ Trung cổ, cùng hệ thống vũ khí "lạnh" vô cùng phong phú. Về mặt này, có thể nói kết cấu điều khiển của game vô cùng đơn giản nhưng lại rất hiệu quả.

Hầu hết các nhân vật chỉ có một vài chiêu thức tấn công cơ bản như hươ quét, chém hay đâm, nhưng nó đòi hỏi người chơi phải "canh" thời gian sao cho những đòn đánh đến đúng mục tiêu mà không bị đỡ gạt. Tinh tế hơn, cơ chế trò chơi cho phép bạn giả vờ ra đòn để đối phương lỡ nhịp mà tung ra đòn quyết định, tránh lặp đi lặp lại những pha chống đỡ nhàm chán. Cách chơi này gợi nhớ nhiều đến dòng game đối kháng qua mạng "RUNE" của Human Head Studio với những trận đấu nảy lửa, những đòn thế mạnh mẽ và khả năng canh đòn tinh tế vô cùng nổi tiếng trong hơn 10 năm về trước.

Các màn chơi cũng được thiết kế đa dạng với nhiều thể loại nhiệm vụ theo nhóm. Về điểm này, CMW khá gần gũi với dòng game Team Fortress khi các nhiệm vụ công thành, phòng thủ cứ điểm hay phá hủy mục tiêu đều đòi hỏi sự phối hợp cao độ giữa các thành viên và các lớp nhân vật khác nhau trong cùng một đội. Thậm chí các nhiệm vụ trong cùng một màn chơi còn đa dạng hơn so với Team Fortress, với các nhiệm vụ nhỏ được phân ra theo các kịch bản phù hợp với từng màn chơi nhất định, không gây cảm giác nhàm chán xuyên suốt thời lượng mỗi màn.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Torn Banner Studio

PHÁT HÀNH
Torn Banner Studio

NGÀY PHÁT HÀNH
16/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

- Hình ảnh đẹp
- Động tác có lực
- Lối chơi đa dạng.

- Chưa thể hiện không khí khốc liệt của cuộc chiến.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 85%

ÂM THANH 90%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 80%

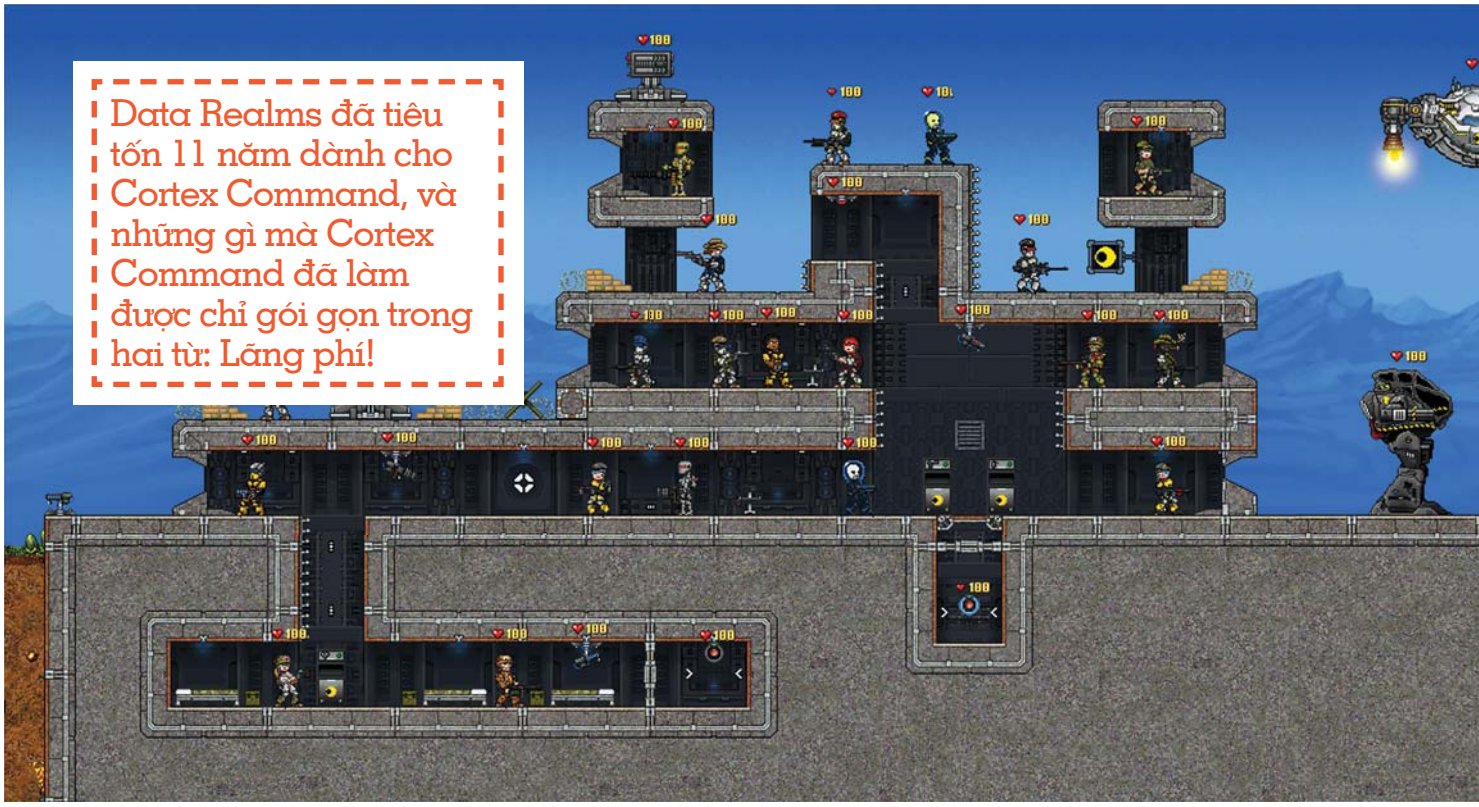
8,4

VẪN THIẾU CHÚT LỬA

Điểm yếu duy nhất của trò chơi chính là việc các trận chiến diễn ra thiếu một chút không khí hùng tráng nếu so sánh với một game lấy cùng chủ đề các cuộc chiến thời kỳ Trung cổ khác là "Mount and Blade". Tuy vậy, với lối chơi tập trung sâu về phần hành động, CMW đã thể hiện rất xuất sắc những điểm mạnh của mình trong bản "mod" Age of Chivalry trước đây, khỏa lấp được không khí chiến trường có phần yên ả, đem đến cho những fan yêu thích các cuộc chiến tranh thời kỳ Trung cổ một trải nghiệm rất chân thực về các cuộc đấu tay đôi giữa các hiệp sĩ.

Nhìn chung, Chivalry Medieval Warfare là một game hay đến từ một studio độc lập như Torn Banner, khi biết khéo léo khai thác thế mạnh của mình trên nền một engine thực sự mạnh mẽ, đem đến cho trò chơi cơ chế đồ họa đặc sắc cùng lối chơi hấp dẫn, lôi cuốn có thể tiêu tốn của bạn hàng trăm giờ liền cho những trận chiến trên mạng.

TRƯỜNG THANH



Data Realms đã tiêu tốn 11 năm dành cho Cortex Command, và những gì mà Cortex Command đã làm được chỉ gói gọn trong hai từ: Lãng phí!

CORTEX COMMAND PC

HÀNH TRÌNH DIỆT VONG

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

SỰ DIỆT VONG CỦA LOÀI NGƯỜI

Trong tương lai, loài người đã có thể du hành vào vũ trụ, khám phá và đặt chân đến những vùng đất mới trên các hành tinh ngoài vũ trụ. Tuy nhiên không chỉ dừng lại ở đó, để có thể tăng tuổi thọ cho mình, họ đã cắt bỏ những bộ phận trên cơ thể, tháo rời bộ não và đưa chúng lên những chiếc phi thuyền hướng tới Cortex Command, nơi mà các bộ não được sử dụng để điều khiển người máy thay thế cho cơ thể con người.

Loài người nhanh chóng xây dựng nên một nền văn minh mới, hiện đại hơn. Tuy nhiên, do số lượng dân ngày càng tăng, Trái Đất không thể cung cấp đủ nơi ở, đất đai, khoáng sản và các nguồn lương thực trở nên cạn kiệt... Đứng trước tình thế cấp bách đó, loài người buộc phải tìm tới những hành tinh ở ngoài vũ trụ, kéo theo những cuộc chiến tranh giành nguồn tài nguyên giữa loài người và các sinh vật ngoài hành tinh...

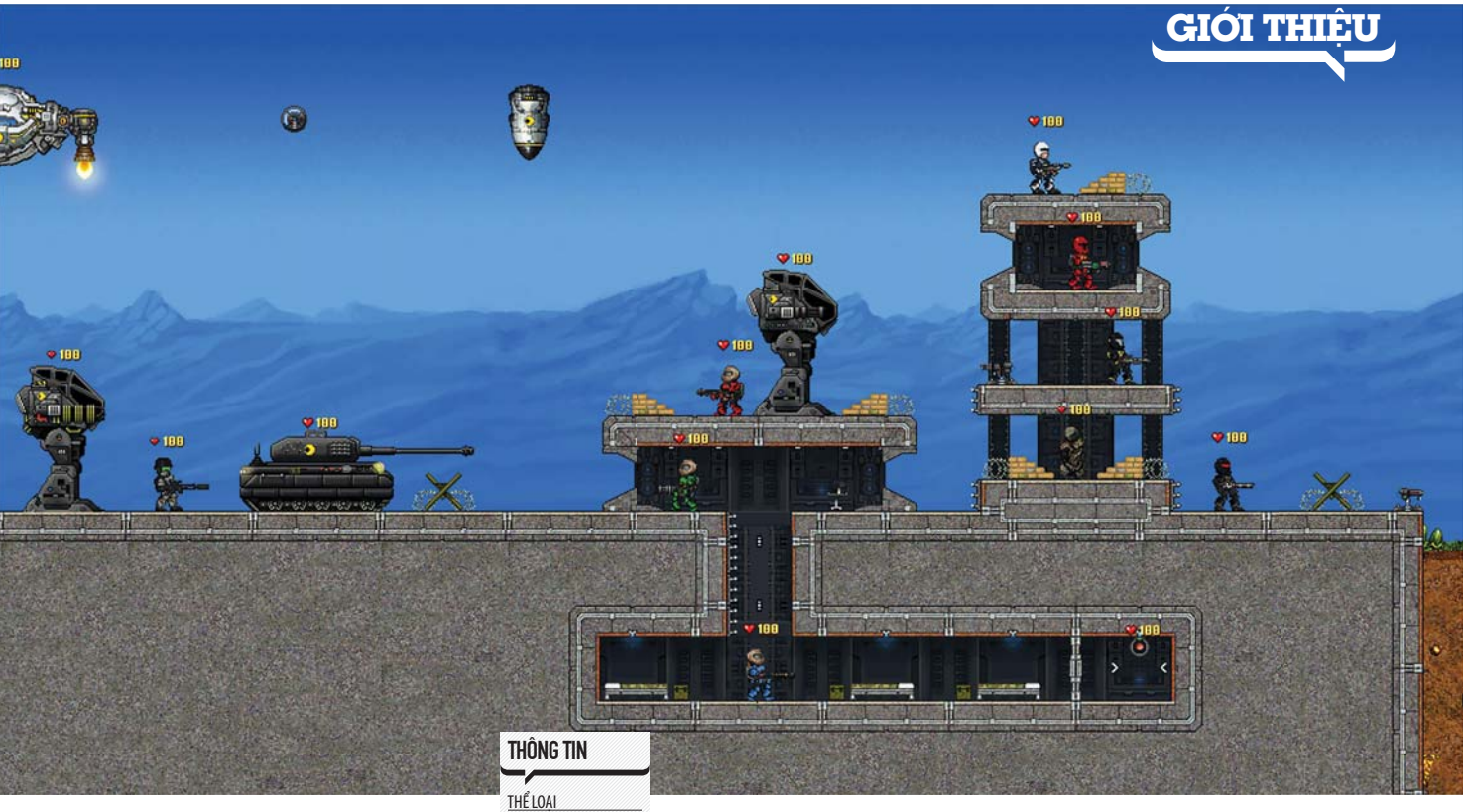
KHUYẾT ÁT ƯU

Cortex Command (CC) pha trộn giữa ba thể loại: hành động, chiến thuật và "platform" (leo trèo, nhảy nhót). Mục tiêu của người chơi là điều khiển và phân bố vị trí của các người máy, bảo vệ "bộ não" (nghĩa đen) trước những đợt tấn công của quân đối phương, phá hủy "bộ não" của phe đối phương hoặc hoàn thành một mục tiêu mà màn chơi định sẵn. Người chơi có thể "đào vàng" từ các mỏ quặng được chôn sâu dưới lòng đất, từ đó có thể mua thêm trang bị như vũ khí, giáp hoặc các công cụ hữu ích cho người máy.

CC bao gồm hai phần chơi: Campaign (chiến dịch) và Scenario (kịch bản). Ở phần chơi Campaign, người chơi có thể chơi cùng bạn bè hoặc A.I, đánh chiếm căn cứ của đối phương hoặc xây dựng căn cứ của riêng mình và... hết! Phần chơi này rất tẻ nhạt, việc duy nhất mà người chơi có thể làm được là "đào vàng" thật nhanh để có thể trang bị cho lực lượng của mình, rồi "tìm và diệt" bộ não của phe đối phương càng sớm càng tốt. Điều này khiến cho tính chiến thuật của CC giảm đi rất nhiều khi mà việc xây dựng căn cứ trở nên vô dụng. Có một điều khá buồn cười là khi nhấn vào phần Campaign, người chơi sẽ nhận được một thông báo rằng phần chơi này chưa được... hoàn thành?

Phần Scenario cho phép người chơi nhập cuộc nhanh chóng. Tuy nhiên, những màn chơi của Scenario đa số là những màn "cố thủ", trong đó người chơi phải liên tục chống đỡ trước hàng loạt quân đối phương. Có một số trường hợp người chơi phải sống sót đến một khoảng thời gian nhất định, một số khác thì lại bảo người chơi phải "khám phá thế giới" nhưng thực chất chỉ là đi... đào vàng hoặc đào đến một khu vực nhất định nào đó. Điều này khiến cho Scenario giống như một game... "Đào vàng" và nó làm cho người chơi cảm thấy chán ngán, mất kiên nhẫn trước khi được chứng kiến những cuộc đấu súng nảy lửa giữa phe ta và phe đối địch.

Phần điều khiển nhân vật của CC cũng không ổn khi bề mặt các vật thể được thiết kế một cách... mềm mại quá mức, khiến cho việc điều khiển một chú người máy quả là một cực hình. Thử tưởng tượng cứ đi một bước thì lại lún xuống đất một bước cho đến khi bị lọt vào một cái hố quái quỷ nào đấy, rồi lại chật



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Data Realms

PHÁT HÀNH
Data Realms

NGÀY PHÁT HÀNH
29/09/2012

ESRB (TUỔI)
E

» Đồ họa và âm thanh tốt.
» Co-op 4 người trên cùng một máy.

» Cơ chế điều khiển gây khó chịu.
» Phần chơi Campaign và Scenario còn nhiều hạn chế.
» Không có phần chơi mạng.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 50%

ÂM THANH 55%

CỐT TRUYỆN 60%

CẢM NHẬN 40%

CÁCH CHƠI 45%

5

vật với chiếc jetpack khi mà chỉ nhấn nút cho nó bay lên thì nó lại... bay đâm sầm vào tường. Có thể nói, CC là game có cơ chế điều khiển... ngớ ngẩn nhất mà người viết được chơi từ trước đến giờ.

Giá trị của CC nằm ở mục chơi co-op khi game hỗ trợ đến bốn người chơi trên cùng một PC. Tuy nhiên, game lại chưa có phần chơi mạng. CC cũng sở hữu cộng đồng người chơi tuyệt vời khi vô số những bản "mod" thay đổi diện mạo, tinh chỉnh lại hệ thống điều khiển nhân vật hay sửa lại lỗi A.I đã được ra đời nhằm khắc phục những yếu điểm của game. Thao tác sử dụng "mod" cũng khá dễ dàng khi người chơi chỉ cần kéo-thả các tập tin vào đúng thư mục cần thiết.

HỌA ĐẸP, ÂM HAY

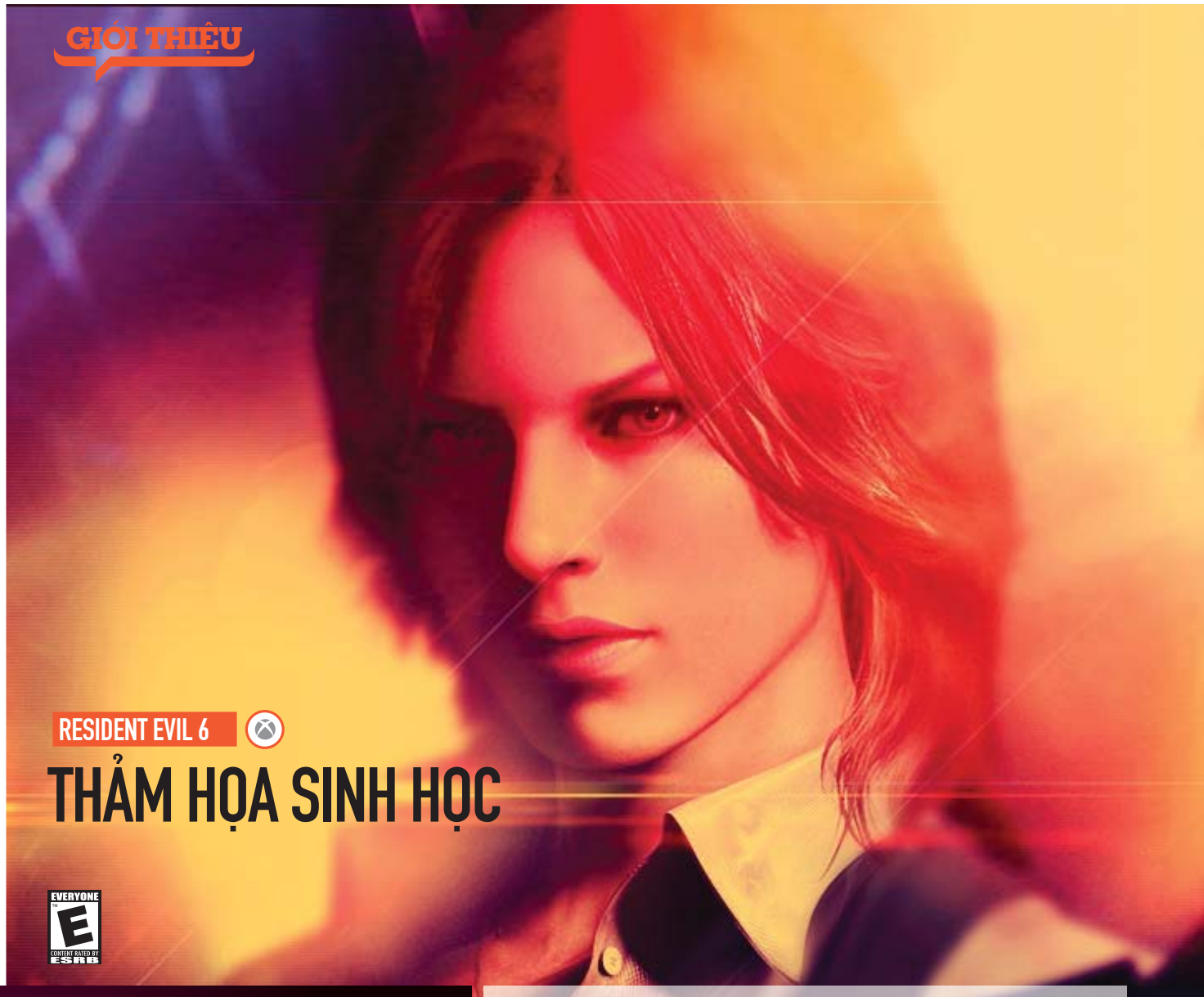
Sở hữu nền đồ họa 16-bit của... thập kỷ trước, nhưng không vì thế mà CC thiếu sắc nét hay chi tiết, ngược lại, phần đồ họa của game thực sự gây được ấn tượng với các điểm ảnh bao trùm các vật thể. Mô hình nhân vật hay hiệu ứng vật lý được thể hiện khá tốt.

Phần âm thanh của CC được thể hiện công phu khi các hiệu ứng âm thanh như tiếng súng đạn, tiếng bước chạy lộp bộp hay thậm chí là... tiếng những mảnh vụn từ xác người máy được thể hiện rất chân thực. Bản nhạc trong đoạn giới thiệu mang âm hưởng punk rock cũng gây được ấn tượng cho người chơi!

MẢNH VỤN KHÓ NHAI

Thật khó có thể tin được là CC đã được phát triển trong vòng 11 năm! Đây là một tựa game có ý tưởng tốt, nhưng đáng tiếc là Data Realms lại không thể vận dụng ý tưởng đó một cách hiệu quả nhất. Một game đầy tiềm năng cùng phần nghe nhìn ổn thỏa, nhưng những hạt sạn trong lối chơi khiến cho người chơi khó có thể trụ lại.

PHAN THÔNG



RESIDENT EVIL 6

THẢM HỌA SINH HỌC

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Resident Evil 6 đã tạo được những trải nghiệm hoàn toàn mới mẻ so với hai phiên bản 4 và 5 với dàn nhân vật đồ sộ và cốt truyện mang tính liên kết cao giữa các màn chơi. Tuy nhiên, do phân tán quá nhiều vào 6 nhân vật chính và 1 nhân vật được mở khóa đã khiến cách chơi của Resident Evil 6 thiếu đi trọng tâm điều thực sự cuốn hút của trò chơi chỉ là yếu tố cốt truyện đầy những tình tiết bất ngờ.

Resident Evil 6 (RE6) là trò chơi được Capcom đầu tư lớn nhất trong năm 2012 và được kì vọng sẽ giải đáp tất cả những thắc mắc về cốt truyện của dòng game Resident Evil. Lấy bối cảnh 10 năm sau thảm họa sinh học tại thành phố Raccoon, tổng thống Mỹ buộc phải công bố sự thật và cả thế giới phải đối mặt với hiểm họa từ các loại virus của tập đoàn Umbrella. Leon S. Kennedy, người sống sót sau sự kiện ở thành phố Raccoon, nay trở thành bạn thân và chịu trách nhiệm bảo vệ gia đình tổng thống Mỹ.

THẢM HỌA TOÀN CẦU

Trong một vụ tấn công sinh học bất ngờ, tổng thống đã bị nhiễm virus và Leon buộc phải hạ sát ông trước khi quá muộn. Sau đó, cùng với nữ mật vụ Helena Harper, Leon lên đường điều tra về nguồn gốc vụ tấn công bí ẩn kia. Trên đường anh gặp lại Chris Redfield, đội trưởng của lực lượng đặc biệt chống khủng bố sinh học BSAA và "chạm trán" Ada Wong, một người sống sót khác sau sự kiện Raccoon, nay trở thành một điệp viên của tập đoàn Umbrella thế hệ mới. Câu chuyện của Resident Evil 6 còn có thêm sự góp mặt của Jake Muller, con trai của Albert Wesker nắm giữ trong máu liều vaccine có thể khống chế C-virus. Đồng hành với Jake là Sherry Birkin, cũng là một người sống sót sau sự kiện tại thành phố Raccoon.

Resident Evil 6 được chia ra làm 4 phần chơi riêng biệt dành cho 3 cặp nhân vật và 1 nhân vật mở khóa sau khi đã hoàn thành 3 phần chơi đầu tiên. Phần chơi của Leon – Helena mang tính chất khá đặc trưng của các phiên bản Resident Evil cổ điển: tăm tối, rung rợn và những yếu tố bất ngờ. Phần chơi của Chris – Piers (đồng đội của Chris trong BSAA) thì lại mang tính hành động khá cao, các nhân

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Capcom

PHÁT HÀNH
Capcom

NGÀY PHÁT HÀNH
02/10/2012

ESRB (TUỔI)
E

- » Cốt truyện đầy cảm xúc và chặt chẽ
- » Hệ thống nhân vật đa dạng
- » Nhịp độ game dồn dập, tốc độ cao.

- » Đồ họa không ấn tượng
- » Chế độ camera bất ổn, khó chịu nhiều hạn chế.
- » Hệ thống kỹ năng mới không thiết thực

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 75%

ÂM THANH 75%

CỐT TRUYỆN 85%

CẢM NHẬN 75%

CÁCH CHƠI 80%

7,6

vật luôn trong tình trạng phải chiến đấu liên tục. Cặp nhân vật thứ ba là Jake - Sherry thì lại mang một phong cách khác, hai nhân vật chủ yếu phải chống trả và chạy trốn một nhân vật BOW (vũ khí sinh học) mang tên Ustanak. Cuối cùng là phần chơi của nhân vật Ada Wong, một siêu điệp viên đã xuất hiện xuyên suốt dòng game Resident Evil, cô nàng này phải đột nhập nhiều địa điểm trong game để thu thập thông tin và các mẫu virus. Phần chơi của Ada trong RE6 sẽ được mở khóa sau khi bạn hoàn thành các phần chơi kia. Đây là một phần chơi khá thú vị và sẽ giúp bạn nắm được toàn bộ diễn biến của RE6. Thông qua các phần chơi, bạn sẽ trải qua các quốc gia như Mỹ, Trung Quốc và Đông Âu để thực hiện các nhiệm vụ tại đây cũng như khám phá được những sự thật và âm mưu của thể loại khủng bố sinh học mới, bắt nguồn từ tập đoàn Umbrella.

CỐT TRUYỆN RẼ NHÁNH MỚI LẠ

Khi bắt đầu vào game, RE6 cho phép bạn lựa chọn 1 trong 3 phần chơi của ba cặp nhân vật. Nếu đi theo kiểu truyền thống, bạn sẽ chọn cặp Leon – Helena trước, sau đó đến Chris – Piers và cuối cùng là Jake – Sherry. Tuy nhiên, bạn có thể phá cách và đi theo bất cứ thứ tự nào mà mình muốn, và các nhân vật sẽ gặp nhau tại một số diễn biến chung và hợp tác để hoàn thành nhiệm vụ.

Một trong những lần phối hợp đáng chú ý nhất là giữa cặp Leon – Helena và Jake – Sherry khi cả 4 người phải đối đầu với "kẻ bám đuổi" Ustanak. Cho dù bạn đi theo hướng nào, cốt truyện của RE6 cũng tương đối rõ ràng và tạo được không khí hứng thú cho người chơi. Capcom đưa vào khá nhiều tình huống cao trào, những phân đoạn khiến người chơi cảm động và thể hiện được tất cả tính cách của nhân vật: một Leon già dặn hơn, Helena luôn tràn đầy cảm xúc, Chris với niềm oán hận, Piers luôn tràn đầy nhiệt huyết chiến đấu… Có thể về chiều sâu nhân vật, RE6 không bằng các bản trước, tuy nhiên việc kết nối cả 6 nhân vật chính và 1 nhân vật phụ của vẫn khá nhuần nhuyễn. RE6 đã tạo được hứng thú và tò mò cho game thủ từ phần chơi của cặp nhân vật này đến cặp nhân vật khác. Mỗi phần chơi của một cặp nhân vật bao gồm 5 chương, và để hoàn thành tất cả các phần chơi để biết được toàn cảnh cốt truyện RE6, bạn sẽ mất khoảng 25 đến 30 giờ để chơi game. Đây là thời lượng chơi khá đáng kể cho một phiên bản Resident Evil nhưng chúng tỏ ra rất xứng đáng.

NHỮNG CẢI TIẾN TRONG LỐI CHƠI

Các pha cận chiến của Resident Evil được cải thiện từ bản 3 đến bản 5, và khi đến RE6, chúng một lần nữa được nâng cấp theo một hướng chủ động hơn: người chơi không cần chờ cho đến khi đối thủ bị "choáng" mới có thể xuất chiêu mà có thể thực hiện trực tiếp một cách hiệu quả. Điều này giúp người chơi có nhiều giải pháp "kết liễu" hơn và cũng giúp trò chơi có phần dễ dàng hơn. Với những đối thủ cấp thấp, bạn có thể tiết kiệm đạn bằng cách hạ chúng thủ công như vật xuống, đánh vào điểm yếu (đầu, cổ…), lợi dụng môi trường… Để tránh việc lạm dụng cận chiến, nhân vật trong RE6 có một thanh "Combat Gauge". Combat Gauge sẽ giảm sau mỗi lần nhân vật cận chiến và sẽ hồi phục từ từ. Khi gặp những đối thủ đơn lẻ, cận chiến sẽ giúp bạn tiết kiệm đạn tuy nhiên khi gặp các nhóm đối thủ bao vây bạn sẽ gặp nhiều rủi ro. Ngoài ra khi đấu boss, cận chiến cũng tỏ ra rất hiệu quả.

Việc điều khiển trong RE6 cũng có những bổ sung mới. Nhân vật có thể nghiêng người tùy theo góc bắn, nấp sau lá chắn, thực hiện các pha trượt hoặc lăn vào đối thủ. Các động tác trên có thể tạo sự hứng thú cho bạn ở đầu game, tuy nhiên càng về sau thì chúng lại không thực sự được ứng dụng nhiều. Những đối thủ trong RE6 cũng không quá phức tạp và tinh vi để bạn phải sử dụng các biện pháp né tránh, thậm chí với những kẻ thù được trang bị súng, chúng cũng bắn khá tồi nên tỷ lệ sát thương không đáng kể. Do vậy, những bổ sung trong điều khiển này khiến trò chơi trở nên đơn giản, không đòi hỏi kỹ năng né tránh cao cấp như ở những bản trước.

Các pha hành động theo ngữ cảnh (quick time events - QTE) của RE6 được áp dụng khá nhiều, và phần lớn chỉ xoay quanh 2 động tác quen thuộc là xoay analog, bấm kết hợp hai nút hoặc bấm liên tục một nút. Đối với các fan của dòng game RE, việc áp dụng QTE không thực sự thử thách mà trong vài tình huống QTE không cần thiết còn khiến người chơi hụt hẫng vì họ muốn chính mình giải quyết tình huống đó thay vì chỉ nhấn tổ hợp phím.

HỆ THỐNG KỸ NĂNG CHƯA THIẾT THỰC

Một điểm mới trong RE6 là khả năng nâng cấp kỹ năng thông qua các điểm có được khi hạ gục đối thủ hay đập các thùng gỗ, chiếc vali đặt rải rác trong màn chơi. Thực tế khi chơi game, các kỹ năng thực sự hữu ích không nhiều, trong đó là tỷ lệ rơi item do số lượng đạn dược, cứu thương trong game khá hiếm hoi ở những màn về sau của RE6 và tỷ lệ chí mạng cao, sẽ không cho những zombie cấp thấp có cơ hội chuyển hóa.

Song hành cùng bạn trong RE6 là một nhân vật do AI điều khiển, cũng giống như phiên bản 5. Điều khác biệt ở RE6 là nhân vật đi theo tỏ ra khá thông minh và tháo vát, hỗ trợ bạn mỗi khi bị thương và luôn có những hành động hợp lý khi giải đố. Bạn sẽ không phải quan tâm nhiều đến người bạn đồng hành này vì họ hiếm khi nào tử nạn. Nếu có một bạn chơi khác, bạn cũng có thể mời vào game để điều khiển nhân vật thứ hai theo chế độ chia màn hình hoặc online.

ĐỒ HỌA CÓ DẤU HIỆU "TUỔI TÁC"

Về mặt đồ họa, nhìn chung RE6 chỉ ở mức khá đẹp và không thật sự ấn tượng. Khung cảnh của các màn chơi trải dài từ Bắc Mỹ, Trung Quốc đến Đông Âu được thể hiện tương đối chuẩn xác và tạo được không khí rùng rợn lẫn căng thẳng. Mức độ chi tiết của màn chơi, nhân vật vẫn chưa được cao. Tốc độ khung hình của trò chơi cũng bị giảm đáng kể mỗi khi có nhiều đối thủ trên màn hình và hiệu ứng cháy nổ xảy ra cùng lúc. Đa số các màn chơi đều tối tăm và ảnh hưởng rất nhiều đến việc quan sát và nhắm bắn của người chơi.

LỜI KẾT

Resident Evil 6 có số lượng nhân vật nhiều hơn cùng các chế độ bổ sung như Agent Hunt và Mercenaries. Với thời lượng khoảng hơn 25 tiếng, RE6 có thể xem là phiên bản dài hơi nhất của dòng game. Một số cải tiến trong lối chơi vẫn chưa thực sự đem lại trải nghiệm mới mẻ.

Thực tế, RE6 "ăn điểm" khá lớn ở mặt cốt truyện và đó gần như là lý do chính để bạn chơi hết các phần chơi của các nhân vật. Có thể đến Resident Evil 7, hi vọng dòng game sẽ có một diện mạo mới và lối chơi mới đáp ứng được sự mong đợi to lớn từ các fan của dòng game.

CẨM TÚ

RAYMAN JUNGLE RUN

MẠO HIỂM CHỐN RỪNG SÂU

Số phận của Rayman tưởng chừng như đã "kết thúc", nhưng phiên bản Rayman Origins phát hành vào tháng 11/2011 đã vực dậy dòng game này. Tuy Rayman Jungle Run chỉ là một bản "spin-off" (một phiên bản phụ), nhưng nó vẫn giữ được cái chất của Origins và có thể nói là một trong những game khá mới lạ trên thị trường game di động.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Ubisoft Montpellier

PHÁT HÀNH
Ubisoft

NGÀY PHÁT HÀNH
20/09/2012

ESRB (TUỔI)
E

- Lối chơi hấp dẫn, vui nhộn
- Đồ họa đẹp, sinh động
- Âm nhạc hay, hài hòa với lối chơi.

- Chưa có phần thưởng xứng đáng khi người chơi hoàn thành 4 màn "địa ngục".
- Thiếu những bộ trang phục.

TÌM RĂNG CHO THẦN CHẾT

Trong Rayman Jungle Run (RJR), nhiệm vụ của bạn đơn giản là đi tìm những chiếc răng bị "thất lạc" của thần chết, và chỉ có thế; bạn vượt qua bao nhiêu chông gai, lửa đạn, địa ngục và đối thủ trong mồ hôi nước mắt, rốt cuộc cũng chỉ để tìm… mấy chiếc răng cho lão thần chết xí trai!

Vâng, "nói đùa" là như thế vì cốt truyện không phải là điểm nhấn của RJR, cách mà trò chơi làm người chơi "nghiện" chính là lối chơi. Ở RJR là một sự kết hợp thú vị giữa hai thể loại: "platform" và "infinite đại (tiêu biểu cho dòng game này là Temple Run); có nghĩa là anh chàng Rayman của chúng ta sẽ tự chạy theo phong cách "hiện đại" còn bạn sẽ là người điều khiển giúp anh ta bay, nhảy, đấm đá…, từ đó có thêm một chút "cổ điển". Điểm khác biệt giữa RJR với Temple Run (và hàng trăm bản sao khác của tựa game này), đó chính là bạn không phải chạy "cho đến chết" mà bạn luôn có một đích đến, một điểm "dừng chân".

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	70%
ÂM THANH	70%
CỐT TRUYỆN	75%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	85%

8,2

RJR được chia thành bốn thế giới, mỗi thế giới có 10 thử thách mà bạn phải vượt qua hòng tìm kiếm đủ 100 "lum" (đơn vị tiền trong trò chơi) ở mỗi màn để dùng chúng kiếm đủ những chiếc răng cho ông thần chết. Điểm hay của RJR chính là qua mỗi thế giới bạn sẽ có một trải nghiệm mới kết hợp với những cái cũ, như vậy bạn sẽ không nhàm chán khi phải chơi một trò chơi mà mọi thứ cứ lặp lại trong suốt 40 màn. Cụ thể hơn là ở thế giới đầu tiên, anh chàng Rayman của bạn chỉ có thể nhảy, nhưng qua các thế giới tiếp theo thì anh chàng có thể sử dụng các kỹ năng khác của mình như bay, chạy trên tường hay đấm đá như các cao thủ kungfu!

Cách thiết kế màn chơi của RJR có thể nói là rất tuyệt, sáng tạo, vui nhộn và vẫn giữ được phong cách của Origins (duy chỉ mỗi việc là bạn không thể đi lùi được thôi); đòi hỏi bạn phải nhanh tay lẹ mắt để phản xạ kịp thời.

Ngoài ra, một điểm thú vị của trò chơi chính là màn chơi số 10 của mỗi thế giới như một "địa ngục" đúng nghĩa, những màn chơi này chỉ có thể "unlock" (mở khóa) nếu bạn đạt điểm tuyệt đối ở 9 màn chơi trước đó. Thay vì ở các màn chơi khác bạn phải thu thập đủ 100 lum, thì ở 4 màn đặc biệt này bạn chỉ cần về đích là đã có được chiến thắng cuối cùng. Nói thì như vậy, nhưng việc vượt qua 4 "địa ngục" này phải nói là vô cùng trần ai, vì độ thử thách phải nói là vô cùng cao; người viết cam đoan bạn sẽ phải chết trên dưới 10 lần hoặc hơn mới có thể hoàn thành được 4 "địa ngục" này.

HÌNH ÂM HÀI HOÀ

Về mặt đồ họa, có thể nói RJR là một trong những tựa game xuất sắc trên iOS và Android, chất lượng đồ họa của trò chơi không khác gì Rayman Origins trên các phiên bản Xbox 360, PC và PS3. Thiết kế nhân vật tốt, cử động mượt, các màn chơi đều rất đẹp, đúng với phong cách của Origins và đậm chất hoạt hình. Cách chết của anh chàng Rayman cũng khá hài hước khi bị té vào gai thì anh chàng sẽ ôm… mông và nhảy cẳng lên rồi phì ra mà chết, đúng y như những bộ phim hoạt hình mà chúng ta thường xem.

Về âm thanh, mọi thứ đều khá ổn, tuy chỉ có ba bản nhạc cho các màn chơi bình thường, một bản đặc biệt cho 4 "địa ngục" (tất cả đều lấy từ bản Origins) nhưng vẫn tạo được cảm giác hào hứng, vui nhộn cho người chơi.

Có khen thì cũng phải có chê, tuy RJR là một tựa game thú vị, vui nhộn nhưng nó vẫn còn nhiều điểm làm người chơi chưa hài lòng. Như việc tích lũy đủ "lum" để mở khóa màn chơi cuối, cũng như thu thập đủ răng cho thần chết, hay sưu tập đủ bộ wallpaper do trò chơi cung cấp thì không có tác dụng gì khác. Nếu trò chơi cung cấp những bộ trang phục (Skin) như Origins thì có lẽ sẽ tạo hứng thú hơn nữa cho người chơi.

Những màn chơi cuối tuy đầy thử thách, nhưng việc hoàn thành chỉ để đua điểm "xem ai nhanh hơn nào" thì lại làm người chơi cảm thấy "hụt hẫng" vì mình chưa được đền đáp xứng đáng với những gì đã bỏ ra; đặc biệt là khi chẳng có bảng xếp hạng (Leaderboard) để bạn so sánh điểm với người chơi khác.

Chung quy mà nói thì Rayman Jungle Run là một bản "spin-off" thật sự tuyệt vời cho game thủ di động, khi nó vẫn giữ được một chút hồn và chất của phiên bản Origins, đồng thời tạo sự thỏa mái cho người chơi khi lối chơi và cách điều khiển được tùy chỉnh lại cho phù hợp hơn với hệ máy di động. RJR không chỉ dành cho những người hâm mộ của dòng game này, mà có thể nói, cho tất cả những game thủ đam mê thể loại "platform".

BÌNH NGUYỄN

CHUỘT CHƠI GAME THERON

Nhìn chung chuột Theron có thiết kế không quá cầu kỳ nhưng vẫn đủ "ngầu" để thu hút game thủ và là một trong những mẫu chuột chơi game có bề ngoài mang chất "game" nhất từ trước tới nay của Tt eSPORTS.

Thông số chuột Theron

- DPI: 100 - 5600
- Cáp dài: 1,8, đầu mạ vàng
- 40 lệnh macro
- Hệ thống đèn 7 màu
- Polling rate: 125/500/1000Hz
- Bộ nhớ trong: 128KB để lưu trữ các macro
- Kích thước: 123,65 x 73,8 x 40,2 mm
- Giao tiếp: USB
- Hệ điều hành: Windows 7/Vista/XP

Giá tham khảo của Theron là **1.550.000 đồng.**

Thiết kế hình thái học vừa phải và trọng lượng khá nhẹ của Theron giúp game thủ có thể điều khiển chuột tương đối thoải mái. Bên cạnh các phím cơ bản, chuột còn có thêm 5 phím chức năng bao gồm 2 phím hình mũi tên trên lưng, mặc định dùng để tăng giảm độ DPI. 2 phím bên cạnh trái, mặc định dùng để Back và Forward khi lướt web. Phím chức năng sau cùng nằm ở cạnh phải với công dụng do người dùng tùy chỉnh. Game thủ có thể dùng phần mềm quản lý kèm theo chuột Theron hay tùy chỉnh trực tiếp phần điều khiển trong từng game để gán chức năng cho các phím bấm này. Ngoài ra, người dùng cũng có thể tự tạo các macro lệnh (tối đa được 40 macro) để gán cho từng phím.

Quan sát bên dưới chuột sẽ thấy thêm 2 nút. Nút thứ nhất dùng để chuyển nhanh giữa các thiết lập riêng (Profile) để chơi game mà tối đa là 5 Profile. Các thiết lập này dễ dàng được phân biệt khi tương ứng với từng màu sắc của 4 đèn LED được bố trí xung quanh thân chuột. Game thủ có thể chọn trong 7 màu tất cả hay dùng phần mềm Tt eSPORTS gán cho mỗi đèn một màu. Nút còn lại là để chuyển đổi tần số Polling Rate từ 125, 500 và 1000Hz. Tần số này càng cao thì chuột chạy càng mượt nhưng bù lại CPU sẽ phải làm việc nặng nề hơn. Ngoài ra còn có một nút gạt để vô hiệu hóa các phím chức năng đề phòng trường hợp nhấn nhầm chúng thì cũng không sao. Dưới cùng là nắp đậy khoang đựng các viên sắt nhỏ cho phép game thủ tùy chỉnh trọng lượng của chuột.

Thử nghiệm chuột với game bắn súng Hitman: Sniper Challenge cho cảm giác bắn khá đã tay đặc biệt là độ chính xác khi dùng súng ngắm. Trong khi nếu dùng Theron chơi game thể loại MOBA như Liên Minh Huyền Thoại thì sẽ tận dụng được các nút chức năng khi gán skill.

MIẾNG LÓT CONKOR

Để trải nghiệm cảm giác rê chuột thoải mái Tt eSPORTS cũng giới thiệu phiên bản giới hạn AMOTEL của miếng lót chuột CONKOR, phiên bản này được đặt theo tên đội tuyển Special Force nổi tiếng Thái Lan. Với kích thước khá lớn 320 x 400mm, miếng lót cung cấp không gian hoàn hảo để lướt chuột, đặc biệt là thể loại FPS. Bề mặt pad phủ một lớp cao su được thiết kế đặc biệt nhằm tạo ra lực ma sát vừa đủ đồng thời tăng độ chính xác. Độ mềm mại của bề mặt này còn khiến game thủ khá thoải mái khi kê tay. Ngoài ra, hình ảnh đầu sư tử được in ở giữa còn mang ý nghĩa thể hiện lòng quyết thắng trong từng trận đấu eSport.

Giá tham khảo miếng lót CONKOR là **550.000 đồng.**

PHƯỢNG ĐINH

CORSAIR DOMINATOR PLATINUM "ĐỌ TÀI" ÉP XUNG

Không chỉ ấn tượng về kiểu dáng, dòng RAM Dominator Platinum còn được trang bị các chip chất lượng cao mang lại khả năng ép xung tốt hơn so với thế hệ trước.

THIẾT KẾ

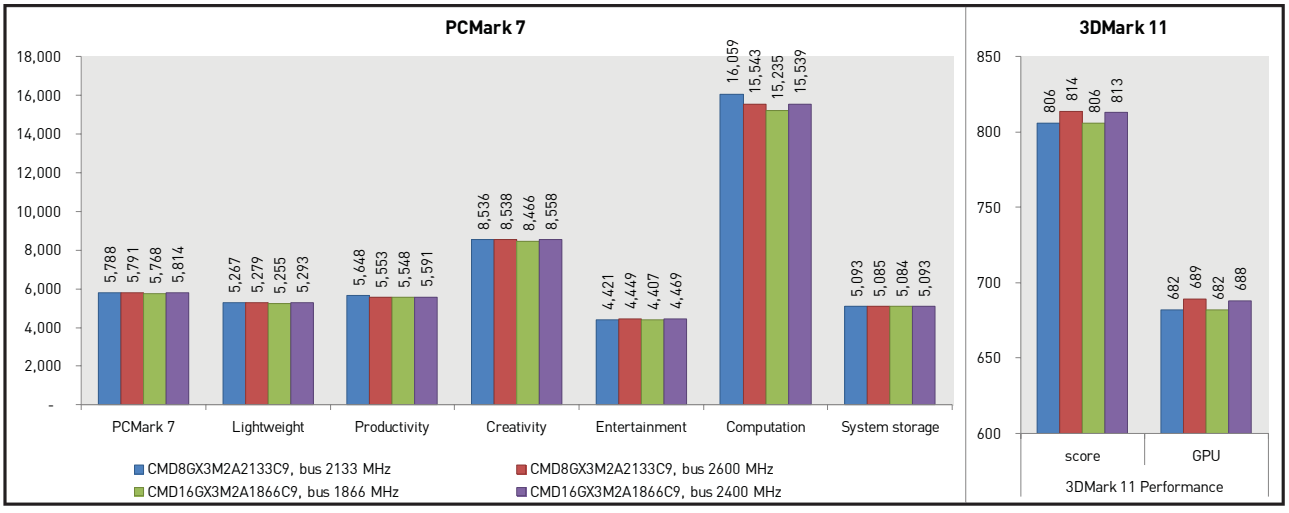
RAM Dominator Platinum CMD16GX3M2A1866C9 và CMD8GX3M2A2133C9 thuộc dòng RAM cao cấp của Corsair, thiết kế tối ưu cho nền tảng bo mạch chủ chipset Z77 Express.

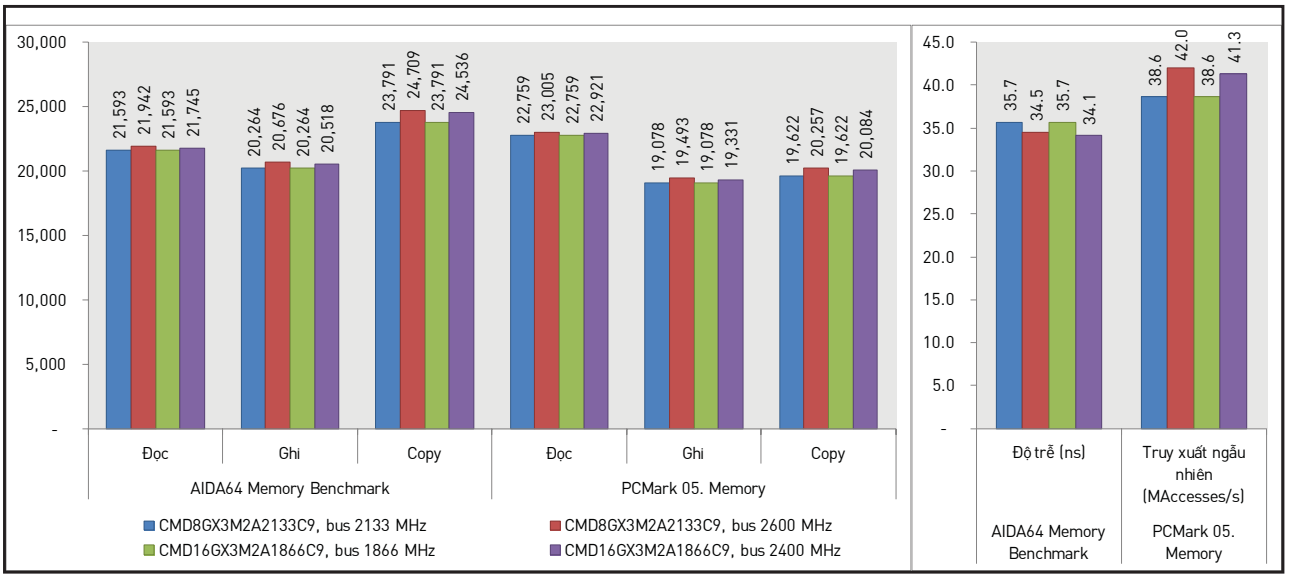
Về kiểu dáng, cả 2 kit RAM trông giống hệt nhau, trang bị công nghệ tản nhiệt đặc trưng Advanced DHX (Dual-path Heat eXchange) với hai miếng tản nhiệt bằng hợp kim nhôm dày và nặng "ôm" suốt chiều dài cạnh bên, mang lại cảm giác chắc chắn cùng khả năng tản nhiệt hiệu quả hơn.

Kit CMD16GX3M2A1866C9 gồm 2 thanh RAM DDR3 xung nhịp (bus)1.866 MHz (PC3-15000), tổng dung lượng 16GB (2x8GB) trong khi kit RAM CMD8GX3M2A2133C9 có xung nhịp cao hơn; đạt mức 2.133 MHz (PC3-17000) nhưng dung lượng chỉ là 2x4GB. So với các kit RAM phổ thông, cả 2 kit RAM đều thuộc hạng "đô con" với chiều cao RAM khoảng 55mm, dày 7mm (tính cả phần tản nhiệt) và nặng đến 178g.

Một trong những nét mới trong thiết kế dòng RAM Dominator Platinum là khả năng kết nối với các linh kiện phần cứng khác thông qua thiết bị (không đi kèm RAM) mà hãng gọi là Corsair Link Cooling and Lighting. Chẳng hạn khi kết nối các linh kiện như RAM, tản nhiệt RAM và bộ tản nhiệt BXL với Corsair Link Cooling and Lighting, bạn đọc sẽ dễ dàng theo dõi nhiệt độ RAM, BXL và dựa vào đó để tùy chỉnh mức độ hoạt động của tản nhiệt tương ứng. Tham khảo chi tiết tại http://www.corsair.com/en/corsair-link/corsair-link-kits.html

Ngoài ra, dòng RAM Dominator Platinum còn được tích hợp cả đèn LED ở cạnh bên, tạo điểm nhấn của sản phẩm khi hoạt động.





HIỆU NĂNG

Thử nghiệm trên nền tảng Ivy Bridge với BMC Gigabyte GA-Z77X-UD3H, BXL Intel Core i7-3770K và đồ họa tích hợp HD Graphics 4000 nhằm thể hiện rõ nét những tác động đến hiệu năng tổng thể khi thay đổi xung nhịp RAM cũng như mức độ ổn định của hệ thống khi ép xung.

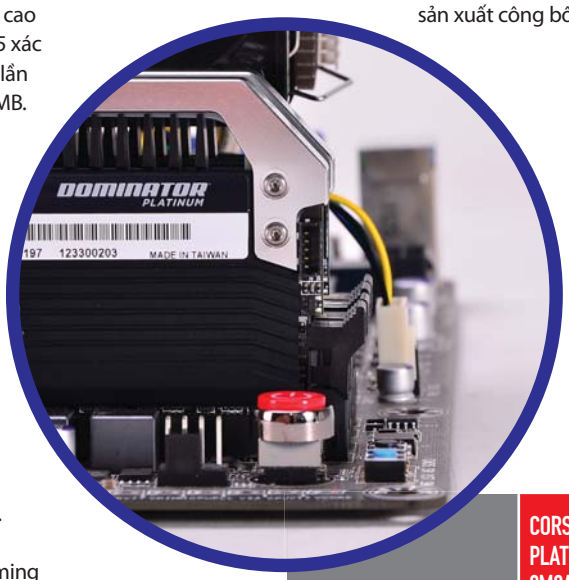
Các phép thử bao gồm AIDA64 Memory Benchmark (lấy giá trị cao nhất sau 5 lần chạy), PCMark 05 xác định tốc độ trung bình (sau 10 lần chạy) với đoạn dữ liệu mẫu 16MB. 3DMark 11 kiểm tra hiệu năng đồ họa tích hợp HD Graphics 4000 và PCMark 7 đánh giá tổng thể hiệu năng cấu hình thử nghiệm.

Khi kích hoạt chế độ XMP nhằm đẩy xung nhịp lên mức tối ưu tương ứng với mỗi kit RAM; trong đó CMD16GX3M2A1866C9 hoạt động ở xung nhịp 1.866 MHz, các giá trị timing cơ bản 9-9-9-27-2T (CL, tRCS, tRP, tRAS và CMD) và điện áp 1,65V. CMD8GX3M2A2133C9 chạy ở xung nhịp 2.133 MHz, giá trị timing 9-11-10-27-2T và có cùng mức điện áp 1,65V.

Kết quả thử nghiệm bên dưới cho thấy hiệu năng CMD8GX-3M2A2133C9 cao hơn một chút so với CMD16GX3M2A1866C9 trong hầu hết các phép thử (Tham khảo chi tiết trong biểu đồ kết quả bên dưới). Lưu ý là việc so sánh này chỉ mang tính tham khảo vì kit RAM CMD8GX3M2A2133C9 có xung nhịp cao hơn hẳn so với CMD16GX-3M2A1866C9.

"ĐỘ TÀI" ÉP XUNG

Như đã đề cập trên, dòng RAM Dominator Platinum không chỉ ấn tượng người dùng về thiết kế mà còn được trang bị các chip chất lượng cao mang lại khả năng ép xung tốt hơn so với thế hệ trước. Test Lab cũng đã thể nghiệm khả năng ép xung và tính ổn định của kit RAM bằng việc đẩy xung nhịp lên mức cao hơn so với mặc định nhà sản xuất công bố.



Ngoài mức 2.400 MHz (10-11-11-27-2T) và 2.600 MHz (12-13-13-31-2T), CMD8GX3M2A2133C9 còn có thể hoạt động với xung nhịp lên đến 2.700 MHz. Tuy nhiên do cấu hình thử nghiệm không thể hoàn tất 2 phép thử "nặng ký" là 3DMark 11 và PCMark 7 nên Test Lab không ghi nhận mức xung nhịp này. Tương tự kit RAM CMD16GX3M2A1866C9, hệ thống chỉ có thể hoàn tất quá trình khởi động ở xung nhịp 2.600 MHz nên Test Lab ghi nhận các kết quả đạt được ở mức 2.400 MHz.

Dù vậy, các mức xung Test Lab đạt được chỉ mang tính tương đối vì với kiến thức, kinh nghiệm cá nhân, hẳn nhiều bạn đọc sẽ đạt được mức xung cao hơn đồng thời vẫn giữ hệ thống hoạt động ổn định.

Cấu hình thử nghiệm: BMC Gigabyte Z77X-UD3H; BXL Intel Core i7-3770K; Đồ họa (tích hợp) HD Graphics 4000; SSD Kingston HyperX 120GB; Nguồn Cooler Master Real Power Pro 1250W; HĐH Windows 7 Ultimate 64bit SP1.

ĐÔNG QUÂN

	CORSAIR DOMINATOR PLATINUM CMD8GX-3M2A2133C9	CORSAIR DOMINATOR PLATINUM CMD16GX-3M2A1866C9
Bộ nhớ	DDR3 2133 MHz	DDR3 1866 MHz
	PC3-17000	PC3-15000
Chủng loại	240pin-DIM	240pin-DIM
M/B chipset	Intel Z77 Express	Intel Z77 Express
Dung lượng	2x4GB	2x8GB
Timing cơ bản	9-11-10-27-2T	9-9-9-27-2T
Voltage	1.5V	1.5V
Tính năng hỗ trợ	XMP ready	XMP ready

AMD RADEON HD 7750 SO TÀI CÙNG GAME

Thiết kế mang nhiều nét tương đồng với Radeon HD 7770 nhưng Radeon HD 7750 phiên bản mới đã được lược bỏ một số thành phần linh kiện nhằm có mức giá cạnh tranh, phù hợp với đa số người dùng hơn.

THIẾT KẾ

Thiết kế mẫu Radeon HD 7750 mới dựa trên nền tảng bộ xử lý đồ họa (GPU) Radeon HD 7750 (tên mã Cape Verde Pro), sử dụng cùng kiến trúc đồ họa Graphics Core Next (GCN Architecture) như hai mẫu card đồ họa cao cấp Radeon HD 7970 và 7950.

So với kiến trúc đồ họa cũ VLIW4 của GPU Radeon HD 5700 và 6700 series (tên mã Juniper), kiến trúc GCN mới giúp cải thiện khả năng xử lý đa luồng của GPU, có thể tận dụng tốt hơn năng lực xử lý đồ họa với nhiều ống lệnh cùng lúc mà không ảnh hưởng đáng kể đến hiệu năng tổng thể. Bên cạnh đó, việc áp dụng công nghệ sản xuất 28nm còn cho phép thu nhỏ khoảng cách giữa các kết nối transistor (bóng bán dẫn), nhờ đó các GPU mới có tốc độ xử lý nhanh hơn, tiêu thụ điện năng thấp và mát hơn khi hoạt động.

Radeon HD 7750 có 8 đơn vị xử lý (compute unit) với tổng cộng 512 đơn vị xử lý dòng (stream processing unit), 32 đơn vị phủ vân bề mặt hình ảnh (texture unit) và 16 đơn vị ROP màu (color ROP unit). So với phiên bản cũ được AMD giới thiệu hồi đầu năm thì mẫu card Radeon HD 7750 Test Lab nhận được có mức xung nhịp cao hơn, đạt 900MHz so với 800MHz của mẫu cũ. Tốc độ phủ vân hình ảnh đạt 28,8 GT/s đồng thời mức điện năng tiêu thụ cũng cao hơn, 75W so với 55W của mẫu cũ. Bên cạnh đó, card còn được trang bị bộ nhớ 1GB GDDR5, xung nhịp (mem clock) 1.125MHz và giao tiếp bộ nhớ 128bit.

CÔNG NGHỆ, TÍNH NĂNG HỖ TRỢ

Mẫu card đồ họa Radeon HD 7750 sử dụng cùng kiến trúc đồ họa Graphics Core Next như hai mẫu card đồ họa cao cấp Radeon HD 7970 và 7950. Vì vậy, HD 7750 vẫn hỗ trợ đầy đủ thư viện đồ họa DirectX 11.1 và OpenGL 4.2 cũng như tối ưu khả năng xử lý đa luồng, chế độ khử răng cưa 24 mẫu và lọc vân bề mặt 16 mẫu, Enhanced Quality Anti-Aliasing (EQAA) và Morphological Anti-Aliasing (MLAA) nâng ca o chất lượng khử răng cưa hình ảnh trong lúc dựng và sau khi dựng nhằm mang đến người dùng những hình ảnh "nét" nhất.

Radeon HD 7750 còn có khả năng hỗ trợ hiển thị hình ảnh 3D theo công nghệ AMD HD3D. Công nghệ AMD Eyefinity cho phép ghép nối 4 màn hình cùng lúc (DVI, HDMI 1.4a và 2 mini DisplayPort) để hiển thị những hình ảnh với độ phân giải lên đến 4096x2160 (4K support) khi chơi game, trình chiếu phim ảnh hoặc làm việc với nhiều ứng dụng cùng lúc.

Bên cạnh công nghệ quản lý điện năng thông minh AMD PowerPlay tiết giảm điện năng tiêu thụ ở trạng thái không tải, mẫu card đồ họa này cũng được trang bị công nghệ mới AMD PowerTune, chủ động điều chỉnh giá trị TDP (mức điện năng tiêu thụ) nhằm đẩy xung nhịp GPU lên mức cao hơn, mang lại hiệu năng cao nhất trong những ứng dụng đồ họa chuyên ngành hoặc các game "sát thủ phần cứng".

ĐÁNH GIÁ HIỆU NĂNG

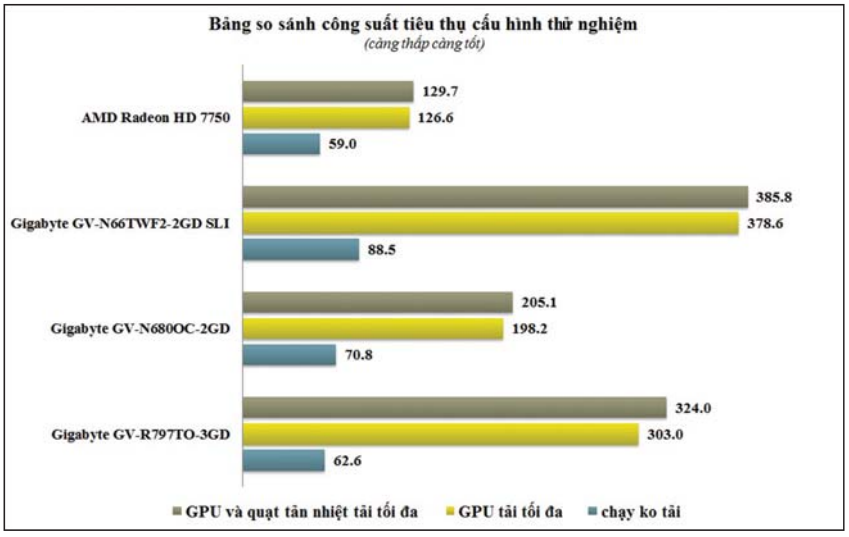
Để đánh giá sức mạnh mẫu card đồ họa AMD Radeon HD 7750, Test Lab sử dụng cấu hình thử nghiệm xây dựng trên nền tảng BMC chipset Z77, HĐH Windows 7 Ultimate 64 bit SP1 và trình điều khiển (driver) Catalyst 12.8. Các phép thử đồ họa gồm 3DMark 11, Heaven Benchmark v3.0 cùng một số game DirectX 11 là DiRT 3, Alien vs. Predator 1.03 và Crysis 2 chạy ở độ phân giải 1280x720 (HD 720p) và 1920x1080 (full HD 1080p).

Trong thử nghiệm khả năng xử lý đa luồng của BXL và card đồ họa dựa trên công cụ 3DMark 11. Ở chế độ Performance, Radeon HD 7750 đạt 2.976 điểm 3DMark 11 và 2.652 điểm GPU. Tương tự ở chế độ Extreme, cấu hình thử nghiệm đạt 902 điểm 3DMark 11 và 801 điểm GPU.

Với Heaven Benchmark, phép thử đồ họa có khá nhiều nét tương đồng với 3DMark 11 nhưng chủ yếu nhấn mạnh công nghệ tessellation; một trong những công nghệ nổi bật trong thư viện đồ họa DirectX 11, số khung hình/giây (fps) của Radeon HD 7750 đạt 57,6fps ở độ phân giải HD 720p với thiết lập đồ họa trung bình (tessellation: moderate, shaders: low, 0xAA, 4xAF, 3D disable). Tuy nhiên, ở độ phân giải full HD 1080p cùng chất lượng đồ họa được đẩy lên mức cao hơn, số khung hình suy giảm còn 24,2fps và 15,9fps với thiết lập đồ họa extreme; thấp hơn đáng kể so với mức chuẩn 30fps.

Với các game DirectX 11 là DiRT 3, Alien vs. Predator 1.03 và Crysis 2, AMD Radeon HD 7750 đạt kết quả khá tốt ở độ phân giải HD 720p và thậm chí ở độ phân giải full HD 1080p với cùng mức chất lượng đồ họa.

Tương tự phép thử Heaven Benchmark, khi đẩy chất lượng đồ họa lên mức cao hơn, thiết lập các chế độ khử răng cưa 8 mẫu (8xAA), lọc bất đẳng hướng 16 mẫu (16xAF), hình ảnh hiển thị chi tiết hơn, v.v... Khả năng xử lý đồ họa game của AMD Radeon HD 7750 giảm đáng kể, chẳng hạn Crysis 2 đạt 24,7fps và Alien vs. Predator chỉ đạt 20,2fps. Riêng với DiRT 3 đạt 34,2fps, cao hơn một chút so với mức chuẩn 30fps. Tham khảo chi tiết trong biểu đồ kết quả.

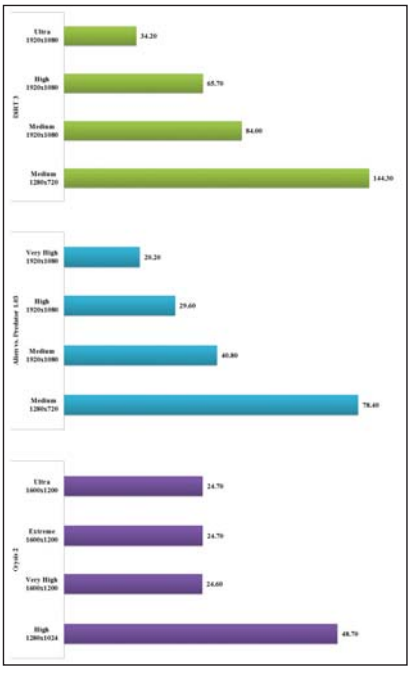


NHIỆT ĐỘ, CÔNG SUẤT TIÊU THỤ

Để kiểm tra khả năng tản nhiệt card đồ họa và công suất tiêu thụ của cấu hình thử nghiệm (không bao gồm màn hình), Test Lab sử dụng tiện ích MSI Afterburner với phép giả lập đồ họa "hạng nặng" MSI Kombustor cùng thư viện DirectX 11. Nhiệt độ và công suất hệ thống được ghi nhận qua phần mềm GPU-z và Logger Lite trong môi trường 26 độ C.

Ở chế độ không tải, nhiệt độ GPU dao động ở mức 32 độ C, quạt hoạt động êm với tốc độ 1.400rpm (vòng/phút). Mức công suất tiêu thụ cấu hình thử nghiệm là 59W; tính theo trị số trung bình cộng.

Với phép thử đồ họa MSI Kombustor, nhiệt độ GPU lên đến 69 độ C, quạt hoạt động khá êm với tốc độ 1.880rpm (vòng/phút). Công suất tiêu thụ của cấu hình thử nghiệm tương ứng là 126,6W; tính theo trị số cao nhất.



Vẫn sử dụng phép thử đồ họa MSI Kombustor và đẩy tốc độ quạt lên cao nhất (đạt 4.690rpm), nhiệt độ GPU giảm còn 56 độ C (thấp hơn đến 18,8%) nhưng bù lại độ ồn quạt khá cao, ảnh hưởng đáng kể đến môi trường xung quanh.

NHẬN XÉT

Không chỉ thay đổi kiểu dáng và bổ sung cổng mini Displayport, năng lực xử lý đồ họa của mẫu card Radeon HD 7750 mới cũng mạnh hơn so với phiên bản AMD giới thiệu hồi đầu năm. Bên cạnh đó, việc ứng dụng kiến trúc đồ họa mới Graphics Core Next nên Radeon HD 7750 vẫn hỗ trợ đầy đủ những công nghệ, tính năng như hai mẫu card đồ họa cao cấp Radeon HD 7970 và 7950.

Kết quả thử nghiệm bên trên cho thấy mẫu card đồ họa phổ thông của AMD dễ dàng chinh phục các phép thử theo kịch bản Test Lab xây dựng ở độ phân giải HD 720p nhưng ở độ phân giải 1080p, khả năng xử lý của Radeon HD 7750 giảm đáng kể. Điều này cũng hoàn toàn bình thường với những mẫu card đồ họa dòng phổ thông.

Các mẫu card đồ họa trang bị GPU Radeon HD 7750 hiện có giá từ 2,38 đến 2,69 triệu đồng (tùy thương hiệu). Xét tỷ lệ p/p (hiệu năng/giá thành) thì Radeon HD 7750 sẽ là một trong những lựa chọn hấp dẫn với số đông người dùng.

TRUNG DOÃN

BẢNG SO SÁNH THÔNG SỐ KỸ THUẬT

	AMD RADEON HD 7750	AMD RADEON HD 7770
GPU	Cape Verde	Cape Verde
Process Technology (nm)	28nm	28nm
Compute Unit	8	10
Stream Processor	512	640
GPU Core Clock (MHz)	900	1100
GPU Memory Clock (MHz)	1125	1125
Đơn vị xử lý vân (Texture Unit)	32	40
Texture Fillrate (GT/s)	28.8	44
ROP Unit (Raster Operation engine)	16	16
Bộ nhớ (Memory)	1GB GDDR5	1GB GDDR5
Memory Bandwidth (GB/s)	72	72
Memory Bus	128bit	128bit
DirectX/OpenGL	11/4.2	11/4.2
Cổng tín hiệu	DVI/HDMI/2xMini DP	DVI/HDMI/2xMini DP
Multi Monitor	4	4
Bus Interface (PCIe x16)	3.0	3.0
CrossFireX	Dual	Dual
Công suất bộ nguồn	75/500W	75/500W
Form factor/power connector	dual slot	dual slot

Cấu hình thử nghiệm: BMC Gigabyte Z77X-UD3H, BXL Intel Core i7-3770K, RAM Kingston HyperX Genesis KHX1866C9D3K2/4GX 4GB PC3-14900; SSD Kingston HyperX 120GB, PSU Cooler Master Real Power Pro 1250W; Windows 7 Ultimate 64bit SP1.

iPAD MINI – NHỎ NHƯNG KHÔNG YẾU

TÍNH NĂNG NỔI BẬT

» Thời lượng pin cao
» Ứng dụng đi kèm phong phú

Thông số kỹ thuật chính:

- Giá: **8,9 triệu đồng**, **www.apple.com**
- Hệ điều hành: **iOS 6**
- Bộ xử lý: **1,2GHz**
- RAM: **512**
- Màn hình: **7.9 inch 1024x768 pixel**
- Kết nối: **Bluetooth V4.0+EDR, Wlan 802.11b/g/n@2.4Hz,5Hz, cổng lightning**
- Bộ nhớ: **16/32/64GB**
- Pin: **16,3W**
- Kích thước, cân nặng: **200x134.7x7.2mm, 308 g**

Mỏng hơn, nhẹ hơn tất cả mọi đối thủ trong phân khúc 7inch, nhưng với mức giá quá cao, tính năng chưa thật phong phú, iPad mini đã làm khó các game thủ trong việc lựa chọn thiết bị cầm tay.

Ngoài thương hiệu iPad, sự khác biệt duy nhất đối với các đối thủ cùng phân khúc là thiết kế. Với phong cách điển hình gồm bộ khung nhôm nguyên khối, các góc được bo tròn như thiết kế của iPhone 5. Tuy nhìn chắc chắn nhưng thực tế thì iPad mini khá mỏng manh, rất dễ bị móp méo khi va đập mạnh.

Thiết kế các phím bấm khá cứng, cổng kết nối được phân bố hợp lý trên thân máy dễ sử dụng. Loa ngoài lần đầu được đưa vào iPad được đặt phía dưới trải đều đối xứng với cổng kết nối lightning.

Với khối lượng 308gram, kích thước 200x134.7x7.2mm, iPad mini rất nhẹ và nhỏ gọn, cảm giác cầm trên tay so với các thiết bị cùng kích thước khá rõ ràng. Tuy nhiên đối với một game thủ yêu thích sự chắc chắn, đầm tay thì iPad không phải là sự lựa chọn hàng đầu.

iPad mini sở hữu màn hình 7,9inch, khung hình 4:3 độ phân giải 1024x768 (163ppi) không quá xuất sắc trong khi các đối thủ 7inch khác như Nexus 7 hay Kindle HD có độ phân giải 1280x800(216ppi). Hình ảnh, độ tương phản tương tự như iPad2 tuy nhiên màn hình nhỏ hơn nên cảm giác hình ảnh sắc nét và tươi hơn, khung hình 4:3 hỗ trợ game thủ khá tốt với nhiều hạng mục và giải trí, đọc sách cũng ít bị mỏi mắt. Tuy nhiên nếu iPad mini sở hữu màn hình Retina thì thiết bị này sẽ tương xứng với giá tiền hơn.

iPad mini sử dụng bộ xử lý A5 lõi kép tương tự như đàn anh iPad 2, iPhone 4S hay iPod Tuoch. Đây là một điểm thất thất vọng khi iPhone 5 hay iPad 4 đều được trang bị bộ xử lý A6 và các đối thủ như Nexus 7 được trang bị bộ xử lý Tegra3 (1,2Hz).

Điều quan trọng là: với chỉ RAM 512, iPad mini không phù hợp với việc chạy nhiều ứng dụng một lúc, nhất là khi chạy những phần mềm "ngốn" RAM nhiều như torrent, hay game 3D.

Sử dụng GreenBench, iPad mini đạt 748 điểm, rất thấp so với iPad 4 là 1769 điểm, thua kém iPad 2 (765) và iPad 3(764).

» Thời lượng sử dụng pin cao
» Bộ vi xử lý mạnh mẽ

» Độ phân giải màn hình thấp

Nhận xét:
Mạnh mẽ và linh động, tuy không được hỗ trợ bộ xử lý mạnh mẽ, hay màn hình Retina nhưng iPad mini đã chứng tỏ vai trò xuất sắc trong dòng máy 7inch cũng như trong các thế hệ iPad.

Đánh giá:
★★★★

Điều cần nhắc với một game thủ là khung hình mà iPad mini đạt được. Sử dụng GLBenchmark 2.5, iPad mini đạt 25fps, một điểm số tương đối thấp để chơi game trong khi iPhone5 và iPad 4 đạt 40fps và 39fps.

Thử nghiệm các game hành động như BackStab HD, hay Racing Real 2 thì iPad mini cho chất lượng hình ảnh khá tốt, nhưng quá trình xử lý lúc đang chơi lại gặp nhiều vấn đề như trễ hình, đứng hình. Điều này rõ hơn khi so sánh với iPad 4 chạy cùng các tựa game trên, thể hiện sự khác biệt của bộ xử lý A5 và A6x.

iPad mini sử dụng pin dung lượng 16,3Wh, dung lượng khá thấp so với các mẫu iPad đàn anh như iPad 3 là 43 Wh, iPad2 là 25Wh. Tuy nhiên thời gian sử dụng không hề giảm sút, khoảng hơn 9 tiếng, thời lượng tương đối cao so với các mẫu 7inch khác trên thị trường. Sạc qua cổng USB mất khoảng 4h để đạt 100%.Trong quá trình hoạt động, nhiệt độ máy tỏa ra khá ổn định và không bị nóng quá.

MINH CAO

TÍNH NĂNG NỔI BẬT

- Thời lượng sử dụng pin cao
- Bộ vi xử lý mạnh mẽ
- Màn hình sắc nét

iPAD 4
MÁY TÍNH BẢNG CHƠI GAME SỐ 1 CHO iOS

Âm thầm trình làng bên cạnh một iPad Mini "bé bỏng mà gây nhiều chú ý", iPad 4 trở thành lựa chọn hàng đầu của game thủ iOS.

Cũng như thế hệ thứ 2 và 3, iPad 4 sở hữu màn hình 9,7inch với thiết kế chắc chắn trong bộ khung nhôm nguyên khối, viền bo đen hoặc trắng quanh màn hình chính. Thiết kế này giúp người dùng cầm nắm thiết bị tương đối dễ dàng mà không sợ chạm tay vào màn hình.

Phiên bản này trông khá giống với iPad 2 nhưng khối lượng 662g và kích thước 241.2x185.7x9.4mm khiến thiết bị này khá chắc chắn và đầm tay. Nhìn chung iPad 4 không có đột phá nào về mặt thiết kế, mặc dù được khẳng định là thiết bị đỉnh cao của Apple năm 2012.

Màn hình Retina 9,7inch là điểm nổi bật nhất của iPad 4, với độ phân giải 2048x1536pixel (264ppi), màn hình này có độ bão hòa màu sắc rất tốt kèm theo góc nhìn rộng cho phép game thủ thỏa mãn với các trò chơi và các ứng dụng giải trí khác. Retina với độ sáng cao cũng hạn chế rất nhiều khả năng bị lóa sáng dưới ánh nắng mặt trời, cho kí tự sắc nét, rõ ràng, màu sắc trên hình ảnh sinh động. Khi zoom cận cảnh, hình ảnh răng cưa hầu như không còn.

Tại mặt trước, iPad4 vẫn sử dụng nút Home truyền thống, và camera được nâng cấp lên 1,2 MP có khả năng quay video 720p hỗ trợ mạnh mẽ tính năng FaceTime. Các nút bấm vật lý cứng cáp được bố trí quanh viền máy như nút nguồn, phím chỉnh âm lượng hay camera 5 MP, quay video 1080p phía sau vẫn được bố trí giống hệt trên iPad thế hệ 3.

Một trong những thay đổi lớn nhất là cổng kết nối lighting thay thế cho cổng kết nối 30-pin nằm ở cạnh đáy của iPad 4.

iPad 4 sử dụng hệ điều hành iOS 6 trang bị 200 tính năng mới được ẩn đi để không gây rối cho người dùng. Ứng dụng Siri chưa mang lại hiệu quả cao. Apple Map cho chất lượng hình ảnh đẹp nhưng còn nhiều thiếu sót và chưa thực sự chi tiết. Giao diện tại phiên bản này cũng không khác với iPad thế hệ 3, vẫn bộc lộ điểm yếu cố hữu là ít lựa chọn tùy biến và không đem lại tính cá nhân hóa cao như trên Android hay Windows 8.

- Thời lượng sử dụng pin cao
- Bộ vi xử lý mạnh mẽ
- Màn hình sắc nét

- Cổng kết nối lighting không tương thích với phụ kiện cũ

Nhận xét:
Khả năng xử lý mạnh mẽ, chất lượng hình ảnh xuất sắc, iPad 4 là sự lựa chọn hàng đầu trong dòng máy tính bảng, là sự trải nghiệm tuyệt vời đối với game thủ.

Đánh giá:
★★★★★

Thông số kỹ thuật chính:

- Giá: **10,8 triệu đồng**, **www.apple.com**
- Hệ điều hành: **iOS 6**
- Bộ xử lý: **A6x 1,4GHz**
- RAM: **1GB**
- Màn hình: **9,7 inch 2048x1536pixel**
- Kết nối: **Bluetooth V4.0+EDR, Wlan 802.11b/g/n@2.4Hz,5Hz, cổng lightning**
- Bộ nhớ: **16/32/64GB**
- Pin: **43Wh**
- Kích thước, cân nặng: **241.2x185.7x9.4mm, 662g**

iPad 4 sở hữu bộ xử lý lõi kép A6x với 1,4Ghz vi xử lý đồ họa lõi tứ mới nhất của Apple, cho phép tăng gấp đôi khả năng xử lý so với iPad thế hệ 3 mà không ảnh hưởng tới thời lượng pin. Tuy nhiên thiết bị này chỉ được trang bị RAM 1GB, không nổi bật và khá trở ngại. iPad 4 có các tùy chọn về dung lượng lưu trữ là 16GB, 32GB, và 64GB tuy nhiên không hỗ trợ thẻ nhớ microSD cũng là điều đáng tiếc, đồng thời hỗ trợ các kết nối tiên tiến như LTE, aGPS, Bluetooth 4.0 và Wi-Fi 802,11 a/b/g/n.

Sử dụng GreekBench, iPad 4 đạt 1769 điểm, vượt xa so với iPad mini (768 điểm) ra mắt cùng thời điểm, áp đảo với các đàn anh iPad 2 (765 điểm) và iPad 3(764 điểm).

Sử dụng GLBenchmark 2.5 để xem khả năng xử lý đồ họa, iPad 4 đạt 2082 điểm, 39fps - một điểm số rất cao, vượt trội đàn anh iPad thế hệ 3 (1801 điểm) và đối thủ Google Nexus 10 (1353 điểm).

Thử nghiệm các game 3D hạng nặng như BackStab HD, hay Need for Speed: Most Wanted thì iPad thế hệ 4 cho chất lượng hình ảnh sắc nét, những rắc rối như trễ hình, giật hầu như không xuất hiện. Mặc dù chạy những ứng dụng rất nặng nhưng iPad 4 không gây nóng, nhiệt độ vừa đủ chấp nhận với một game thủ "cày" nhiều giờ đồng hồ.

iPad 4 trang bị pin dung lượng 43Wh tương tự như đàn anh iPad thế hệ 3. Tuy được chạy màn hình Retina cùng phần cứng mạnh mẽ nhưng thời lượng pin của iPad 4 vẫn cực kỳ đáng nể: khoảng hơn 9 tiếng thời gian sử dụng liên tục.

MINH CAO

THẦN ĐỒNG E-SPORTS CỦA HAI CHÂU LỤC

Quân Zerg ngày càng trở nên hung hãn dưới tay 2 cường giả "măng non" người Hàn Quốc và Pháp. Đạo quân Terran huyền thoại thủa nào của Slayer Boxer đang chìm dần vào quên lãng.

LEE "LIFE" SEUNG HYUN – "RỒNG" CHÂU Á MỚI NỔI

Lee Seung Hyun sinh ngày 11/01/1997 tại Hàn Quốc, với biệt danh Life trong cộng đồng Starcraft II. Cậu bé trở thành game thủ chuyên nghiệp trẻ tuổi nhất giành 2 "cú đúp" liên tiếp tại giải đấu Global Stacraft II League (GSL) Season 4 và giải Major League Gaming (MLG) mùa Thu 2012 với tổng giải thưởng 67.000 USD, khi mới 15 tuổi.

Life khởi nghiệp game thủ chuyên nghiệp từ tháng 03/2011 khi cậu bé bắt đầu tham gia đội ZeNEX. Ở tuổi 14 và chỉ lớn hơn thần đồng Maru (đang chơi cho đội chuyên nghiệp Prime) 6 tháng, Life là một trong những vận động viên game chuyên nghiệp nhỏ tuổi nhất Hàn Quốc thời điểm hiện tại. Mặc dù không xuất hiện trong bất kỳ giải đấu quan trọng nào trong suốt giai đoạn này, tuy nhiên tên tuổi của Life đã nhanh chóng được biết đến bởi các sự kiện thi đấu trên mạng tại Hàn Quốc.

Cái tên Life được xướng lên lần đầu tiên tại giải đấu GSL Season 1 vào tháng 01/2012. Mặc dù còn thua kém kinh nghiệm thi đấu, tuy nhiên cậu bé đã chứng tỏ được bản lĩnh và sự tự tin trong một giải đấu chuyên nghiệp. Từ tháng 04 – 07/2012, Life trở thành game thủ trụ cột của đội ZeNET trong các mùa giải, nổi bật với thành tích tiêu diệt toàn bộ Team Liquid trong giải đấu GSL Season 2.

Trong tháng 08/2012, Life trở thành thành viên của StarTale, sau khi đội này "nuốt chửng" ZeNET. Vụ sáp nhập này mở ra cho cậu nhiều cơ hội luyện tập và nâng cao chiến thuật. Trong suốt mùa hè vừa qua, sự nghiệp pro-gamer của Life liên tục được tỏa sáng với thành tích hạng nhì giải TSL 4, và bất ngờ giành vé tham dự GSL Season 4. Cậu bé từng bước giành chiến thắng ở vòng loại, và hạ gục đối thủ Mvp tại vòng chung kết để giành chức vô địch GSL Season 4 và đoạt chiếc vé đầu tiên tham dự giải Royal Road (giải đấu danh giá của Hàn Quốc). Thừa thắng xông lên, 2 tuần sau Life tiếp tục giành chiến thắng cao nhất trong giải đấu MLG Fall Championship 2012.

STEPHANO – "CẬU BÉ VÀNG" CỦA NƯỚC PHÁP

Stephano tên thật là Ilyes Satouri, sinh ngày 12/03/1993 tại Pháp. Khi lên 10, Stephano tậu cho mình trò chơi chiến thuật Warcraft III: The Frozen Throne. Ban đầu cậu chỉ chơi cho biết, tập đánh với máy. Sự nghiệp game thủ của Stephano bắt đầu khi giành chiến thắng trước Wolf trong trận chung kết giải Ping Arena 12.

Đến tận tháng 09/2010, Stephano mới chập chững bước vào cuộc chiến khoa học giả tưởng, Starcraft II, khi đầu quân cho đội "vô danh tiểu tốt" ToY-gaming. Cậu bé nhận ra rằng, chủng tộc Zerg trong Starcraft II khá giống Human trong Warcraft III; cả 2 chủng tộc đều rẻ và lợi hại khi mở mỏ phụ sớm. Kết thúc năm cuối cấp trung học, Stephano đã được thuê như một game thủ bán chuyên nghiệp.

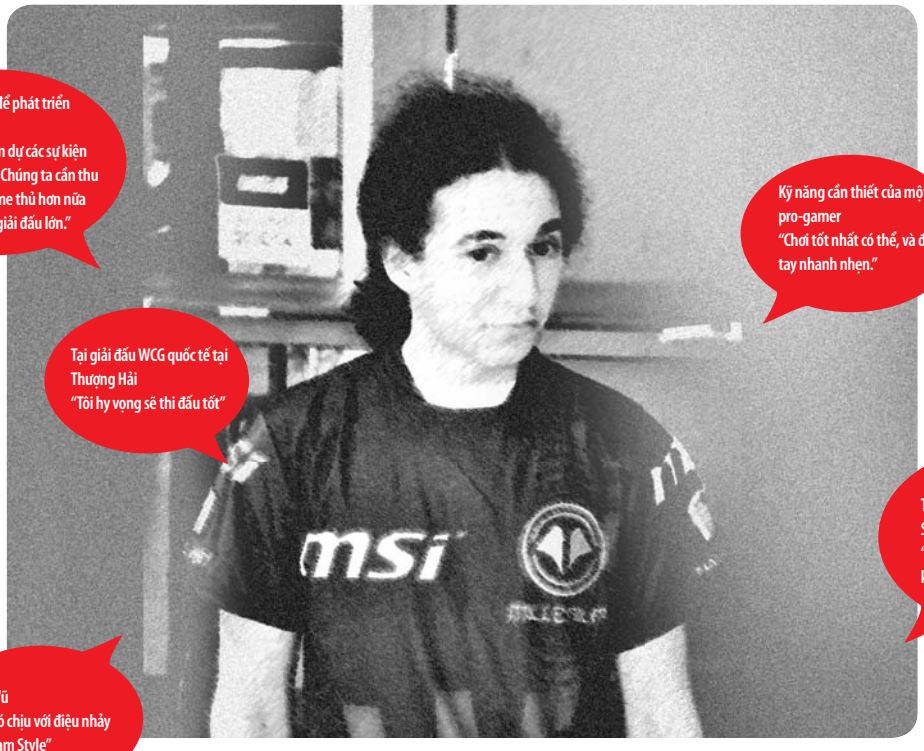
Tên tuổi của Stephano nổi lên như cồn trong các giải đấu trực tuyến đầu năm 2011, nhờ thành tích thi đấu tốt tại các giải đấu HomeStory Cup III, ASUS ROG Summer 2011 và Assembly. Sự nghiệp pro-gamer của cậu bé tiếp tục sáng chói với chiến thắng ở các giải quốc tế Starcraft II, như IGN ProLeague Season 3 và Electronic Sports World Cup 2011. Stephano nhanh chóng trở thành một trong những game thủ ngoại quốc thành công nhất từ trước đến nay. Đồng thời, Stephano còn là một trong 5 pro-gamer kiếm tiền nhiều nhất với số tiền 200.000 USD kiếm được từ các giải đấu.

Tuy nhiên, sự nghiệp game thủ của Stephano cũng gặp nhiều chỉ trích khi cậu bé trở nên nổi tiếng vào cuối năm 2011. Stephano bị chỉ trích là game thủ Pháp thi đấu cho một đội tuyển Mỹ, khiến sự nghiệp của anh gặp nhiều trắc trở đầu năm 2012, và phải liên tục du đấu

quốc tế dưới nhiều màu áo đội tuyển khác nhau.

Đến ngày 11/09/2012, "gosu" này chuyển qua Evil Geniuses, một trong những đội thi đấu thể thao điện tử lâu đời nhất tại Bắc Mỹ. Chỉ sau 5 ngày khoác áo đội Evil Geniuses, Stephano tham dự Vòng Chung Kết 2012 (WCS) khu vực châu Âu do Blizzard tổ chức tại Stockholm, Thụy Điển. Mặc dù mới đáp máy bay được vài tiếng, Stephano đã nhanh chóng giành chiến thắng liên tiếp trong ngày khai mạc, chỉ thua một trận khi đối đầu với LucifroN, và rơi vào bảng vé vớt. Vào ngày thi đấu tiếp theo, Stephano gặp đối thủ Zerg người Tây Ban Nha, VortiX, trong trận thắng vé vớt. Mặc dù Zerg vs Zerg được xem là yếu điểm của Stephano, nhưng Stephano đã xoay sở và giành chiến thắng 2-0 đầy thuyết phục. Chức vô địch WCS khu vực châu Âu 2012 thuộc về "cậu bé vàng" nước Pháp, cùng giải thưởng 24.000 USD và chiếc vé tham dự WCS thế giới được tổ chức tại Thượng Hải, Trung Quốc.

JUNE ĐINH



Làm thế nào để phát triển e-sports
"Ít người tham dự các sự kiện game offline. Chúng ta cần thu hút nhiều game thủ hơn nữa tham gia các giải đấu lớn."

Kỹ năng cần thiết của một pro-gamer
"Chơi tốt nhất có thể, và đôi tay nhanh nhẹn."

Tại giải đấu WCG quốc tế tại Thượng Hải
"Tôi hy vọng sẽ thi đấu tốt"

Thái độ của đương kim vô địch Starcraft II Châu Âu
"Tôi chỉ nói điều mà người khác muốn nghe."

Khiêu Vũ
"Tôi khó chịu với điệu nhảy Gangnam Style"

Đội hình hoàn chỉnh của đội từ đó đến giờ bao gồm:

- Đội trưởng **Chen "MiSTakE" Hui Chung**, giữ vị trí hỗ trợ (Support)
- **Cheng "bebeisadog" Bo Wei**, chơi ở vị trí tướng chủ lực (AD Carry)
- **Wang "Stanley" June Tsan**, đấu sĩ đường trên (Solo Top)
- **Alex "Lillballz" Sung**, đảm nhiệm vị trí đi rừng (Jungler)
- **Kurtis "Toyz" Lau**, pháp sư (AP Carry)
- **Lin "colalin" Ying Hsuan**, vị trí tướng hỗ trợ (dự bị)
- **Qiu "NeXAbc" Bo Jie**, pháp sư (dự bị)
- **王 GoDJJ 永傑**, tướng chủ lực (dự bị)
- **Lyu "Zonda" Jhong Da**, đấu sĩ đường trên (dự bị)

GẶP GỠ "THẦN THÁNH PHƯƠNG ĐÔNG" – TAIPEI ASSASINS

Sau chức vô địch tại vòng chung kết Liên Minh Huyền Thoại thế giới mùa thứ hai (Season 2) cùng phần thưởng tiền mặt lên đến 1.000.000 đô Mỹ, Taipei Assassins trở thành cái tên được nhắc đến nhiều nhất trong những cuộc thảo luận về game. Với màn trình diễn của mình, cả đội trở thành lực lượng huyền thoại bất ngờ nổi lên từ khu vực châu Á, lần lượt đánh bại các đội tuyển châu Âu, Bắc Mĩ rồi cả Hàn Quốc – cường quốc số một về thể thao điện tử hiện nay. Giờ đây, khi mùa giải Garena Premier League – giải đấu chuyên nghiệp đầu tiên do Garena tổ chức - sắp đi đến hồi kết thì cái tên Taipei Assassins một lần nữa lại nóng lên khi họ đang là ứng cử viên sáng giá nhất cho ngôi vị vô địch. Rốt cuộc, họ là "thần thánh phương nào?"

Được đổi tên thành Taipei Assassins từ 9/3/2012 nhưng lịch sử của đội tuyển hùng mạnh này đã được viết từ trước khá lâu. Tiền thân của "những sát thủ Đài Bắc" mang tên "For the Win" và được thành lập bởi đội trưởng hiện tại của đội – MiSTakE – khi đó vẫn còn chơi ở vị trí tướng chủ lực. Năm thành viên ban đầu của For the Win bao gồm: đội trưởng MiSTakE, Stanley, Colalin, NeXAbc và cựu thành viên của đội tuyển Counter Logic Gaming danh tiếng, Lilballz. FTW (For the Win) gặt hái thành công đầu tiên cho mình ở giải đấu World Cyber Games 2011 khi vượt qua 150 đối thủ khác để giành vị trí thứ nhất trong vòng chung kết khu vực. Tuy nhiên, con đường đến vinh quang của họ đã sớm bị chặn lại bởi NaJin Sword (bấy giờ là NaJin e-mFire) và Millenium, vốn là hai đội cực mạnh ở Hàn Quốc và châu Âu.

Sau WCG 2011, FTW có cơ hội trở thành đội tuyển chuyên nghiệp và được đầu tư một cách bài bản từ ngày 9/3 vừa rồi. Dưới sự hậu thuẫn từ Garena Đài Loan, Bebe, game thủ đảm nhận vị trí tướng chủ lực và Toyz (chơi trong vị trí pháp sư) tham gia vào đội, thay thế cho Colalin cùng NeXAbc. Chính sự thay đổi này đã khiến FTW lột xác hoàn toàn cũng như đổi tên thành Taipei Assassins với hàm ý đây là đội tuyển đại diện cho Đài Loan trong các giải đấu.

Các cá nhân của Taipei Assasins có thể có một vẻ ngoài rất điềm đạm lẫn phong cách thi đấu vô cùng bình tĩnh trong game, khiến nhiều người đánh giá sai về thực lực cả đội. Chỉ trong những pha giao tranh lớn, sự uyển chuyển trong từng bước di chuyển và trao đổi chiêu thức, nhịp nhàng như một bản hòa tấu mới thực sự làm nên tên tuổi của họ. Chỉ đến lúc đó, khi đối phương không kịp hiểu chuyện gì xảy ra, ngay lập tức, Taipei Assassins nhanh chóng áp đặt lối chơi của mình lên đối phương rồi dần kết thúc trận đấu một cách đơn giản.

Với đội hình mới của mình, lối chơi của Taipei Assassins thường xoay quanh vị trí pháp sư đường giữa của Toyz với khả năng thiên biến vạn hóa. Sức mạnh của game thủ này nằm ở sự đa dạng trong cách sử dụng. Anh có thể dễ dàng điều khiển bất cứ vị tướng AP trong bất cứ chiến thuật nào, khiến đối phương tỏ ra không ít lần lúng túng đưa ra các lượt cấm. Danh tiếng của anh gắn liền với Orianna, Anivia, Morgana… Kỹ năng cá nhân hoàn hảo cùng một phong độ ổn định đã khiến Toyz nhanh chóng trở thành một phần không thể thiếu trong bí mật sức mạnh của Taipei Assassins.

Bên cạnh đó, sức mạnh của đội cũng được đóng góp một phần không nhỏ từ khả năng trấn áp đối phương ở đường trên với sự điêu luyện của Stanley. Khác với Toyz – game thủ có khả năng đối mặt với bất cứ tay chuột nào trong thế giới LMHT, Stanley lại tỏ ra không quá nổi trội. Tuy nhiên, điều khiến Stanley trở nên đặc biệt là ngay cả trong tình huống khó khăn nhất, khi phải đối mặt với những đối thủ sừng sỏ nhất, Stanley vẫn luôn cố gắng để mình không quá tụt hậu. Trong trận đấu với Najin Sword (Hàn Quốc), đứng trước cao thủ đi đường trên xuất sắc nhất thế giới – MaKNooN, mặc dù có đôi phần nhún nhường song khoảng cách giữa Stanley và đối thủ không thực sự quá xa.

Và dĩ nhiên, không thể không nói đến sự dẫn dắt "không – thể – hợp – lý – hơn" của đội trưởng MiSTake. Từng đảm nhận vị trí tướng chủ lực nên khi chuyển sang chơi vị trí hỗ trợ, hơn ai hết, MiSTake hiểu được các AD Carry mong muốn nhận được sự hỗ trợ ra sao. Xóa tan định nghĩa hỗ trợ đơn thuần, MiSTake là người đã mở ra cuộc cách mạng trong việc chơi hỗ trợ một cách chủ động, sẵn sàng lao vào trận địa đối phương quấy rối khi có cơ hội. Không những thế, việc cắm mắt chuẩn xác của anh luôn giúp đồng đội có lợi thế về tầm nhìn, từ đó việc chỉ đạo tiến công tại đâu, di chuyển ra sao của MiSTake trở nên cực kỳ chuẩn xác.

Cuối cùng nhưng không kém phần quan trọng, dĩ nhiên, là các thành viên còn lại, tuy không nổi bật nhưng luôn biết cách kết hợp một cách chính xác với những MVP như ToyZ, Stanley, MiSTake… Họ có thể không phải là những "tay chơi" có kỹ năng cá nhân thực sự xuất sắc nhưng lại là những mảnh ghép không thể thiếu trong bức tranh toàn cảnh về sức mạnh của Taipei Assassins.

THÀNH TÍCH KHÁC

30/4/2012: Hạng nhì NVIDIA Game Festival 2012 (Trung Quốc)
5/5/2012: Hạng nhất Season 1 Opening Event (Đài Loan)
29/5/2012: Hạng nhất Go4LoL Pro Asia Season 1 (Thi đấu Online)
17/6/2012: Hạng nhất StarsWar 7 (Trung Quốc)
15/7/2012: Hạng nhất IGN ProLeague Season 5 Taiwanese Qualifiers (Đài Loan)
1/9/2012: Hạng nhất Season Two Taiwanese Regional Finals (Đài Loan)
10/10/2012: Hạng nhất Season 2 World Championship (Thế giới)

Với việc lên ngôi tại Season 2, Taipei Assassins phần nào được coi là đã mở ra trang sử mới đối với LMHT nói riêng và eSports thế giới nói chung khi một đội được đánh giá là "vô danh", nay hiên ngang bước lên vị trí cao nhất, đánh bại tất cả các ứng viên sừng sỏ đến từ nhiều cường quốc. Cùng với bước ngoặt này, tinh thần thể thao thượng võ một lần nữa được nhấn mạnh trong LMHT, đem đến nguồn cảm hứng bất tận cho những cái tên đang chờ ngày tỏa sáng. Với sức mạnh của sự kiên trì, bền bỉ, nghiêm túc và chăm chỉ luyện tập, không có gì là không thể.

MẠNH ĐỨC

"HOT GIRL" TRONG THẾ GIỚI CỦA GAME VÀ "GOLD"

Các cô nàng khiến game thủ nhớ đến họ không chỉ vì vẻ đẹp hình thể, cá tính mạnh mẽ mà còn vì sức mạnh tuyệt luân.

Mức nóng bỏng:	9/10
Độ nguy hiểm:	10/10
Sức thu hút:	10/10
Tần suất xuất hiện:	9/10
Trang bị:	8/10

1/ ADA WONG – RESIDENT EVIL

Được coi là một trong những nhân vật nữ được yêu thích nhất trong series, cùng với Jill Valentine và Claire Redfield, đồng thời là một trong những nhân vật nữ hấp dẫn nhất trong các trò chơi video. Xuất hiện lần đầu tiên trong Resident Evil 2 (1998), cái tên Ada Wong trở nên rất hot và được quan tâm nên không có gì lạ khi cô liên tục xuất hiện trong các phiên bản kế tiếp như: Resident Evil 4 (2005), Resident Evil: The Umbrella Chronicles (2007), Resident Evil: The Darkside Chronicles (2009), Resident Evil: Operation Raccoon City (2012), Resident Evil 6 (2012). Tuy nhiên, như thế chưa hẳn là đủ khi Ada Wong còn lấn sân sang lĩnh vực điện ảnh thông qua bộ phim hoạt hình Resident Evil: Damnation (2012). Tại đây, người ta bắt gặp hình ảnh một cô nàng nóng bỏng quen thuộc cùng khẩu súng ngắn và khả năng thoắt ẩn thoắt hiện. Tài lẻ của cô cũng được đề cập đến trong cuộc giao đấu với nữ tổng thống Đông Slav, hack cánh cửa thang máy cứu Leon S Kennedy khỏi đám sinh vật đột biến. Tuy nhiên, với tính khí thất thường và sự bí ẩn, cô khiến ngay cả nhân vật chính Leon S Kennedy và các đấng mày râu khác có đôi chút e dè. Dù vậy, sức hút từ cái tên Ada Wong vẫn không hề suy giảm, gần đây nhất cô trở nên gần gũi hơn với các fan châu Á thông qua tạo hình của Lý Băng Băng trong Resident Evil: Retribution (2012). Việc tăng giảm hình thể của cô cũng được khá nhiều người quan tâm khi trong các phiên bản đầu tiên Ada Wong thường xuất hiện với thân hình khá mảnh khảnh nhưng trong các phiên bản gần đây người ta đã thấy cô đầy đặn và thu hút hơn trước rất nhiều.

Mức nóng bỏng:	9/10
Độ nguy hiểm:	10/10
Sức thu hút:	10/10
Tần suất xuất hiện:	10/10
Trang bị:	7/10

2/ CHUN LI – STREET FIGHTER

Một trong những nhân vật dễ nhận biết nhất đối với cộng đồng game thủ Việt Nam nói riêng và thế giới nói chung, đặc biệt là trong thể loại game đối kháng không thể không nhắc đến Chun Li. Là một điệp viên của Interpol, Chun Li tham gia chiến đấu trong giải đấu Street Fighter nhằm tiêu diệt M. Bison – kẻ đứng đầu tổ chức; M. Bison đã sát hại cha cô khi ông đang điều tra về hắn. Các phiên bản mà cô tham gia là khá lớn, điển hình như: Street Fighter II (1991), Street Fighter Alpha (1995), Street Fighter EX (1996), Marvel vs Capcom (1998), Street Fighter III – 3rd Strike (1999), Street Fighter IV (2008), SNK vs Capcom: SVC Chaos (2003)... Nhắc đến Chun Li người ta thường nhớ đến cách ăn mặc và việc ăn mừng chiến thắng theo phong cách trẻ con quen thuộc. Hầu hết các phiên bản sau này, cô đều mặc bộ sườn xám, một trang phục truyền thống của phụ nữ Trung Quốc đầu thế kỉ 20. Bộ sườn xám của cô có màu xanh lam và hoa văn vàng, hai ống tay bồng, để nhân vật trông có phần năng động cũng như khả năng di chuyển được dễ dàng, uyển chuyển hơn, vạt áo được xẻ cao đến tận eo và chia thành hai vạt trước và sau. Tuy nhiên, vạt trước được thiết kế ngắn hơn vạt sau đồng thời vạt sau được xẻ đôi. Cô mặc chiếc quần tất nâu và đôi bốt chiến đấu màu trắng, hai cổ tay đeo chiếc vòng gai. Mái tóc cô được búi hai bên và bọc bằng vải trắng (thỉnh thoảng màu vàng), có nơ buộc dài tượng trưng cho việc để tang cha mình. Đôi lúc bộ trang phục được cách điệu thêm nhưng vẫn được phát triển dựa trên hình mẫu phiên bản gốc. Với phong cách con nhà võ, Chun Li thường được thể hiện vẻ ngoài với phong cách khá cơ bắp. Tuy cũng đôi lúc cô xuất hiện với vẻ gầy gò nhưng hình ảnh đó sẽ mau chóng trở nên xa lạ với người hâm mộ hơn là một Chun Li đầy mạnh mẽ.

3/ ELENA FISHER – UNCHARTED

Dòng game Uncharted quả thật để lại dấu ấn không nhỏ, tuy nhiên thành công của nó ngoài sự góp mặt của nhân vật chính không thể không kể đến kiều nữ Elena Fisher. Trong các phiên bản có Elena tham gia thì người được chỉ định lồng tiếng cho cô là nữ diễn viên Mỹ Emily Rose. Xuất thân là một nhà báo nhưng Elena xứng đáng được coi là một điều tra viên về sự huyền bí. Mái tóc búi cao và lối ăn mặc giản dị, đôi lúc trông khá bụi bặm làm cho phong cách của cô trở nên rất phù hợp với hoàn cảnh. Cô sinh năm 1983 và bắt đầu cuộc phiêu lưu đầu tiên năm 2006 trong phiên bản Uncharted Drake's Fortune (2007). Đáng tiếc ngoài series Uncharted, Elena không lấn sân sang các lĩnh vực khác nên chỉ có thể gặp lại cô thông qua các phiên bản như: Uncharted: Drake's Fortune (2007), Uncharted 2: Among Thieves (2009), Uncharted: Eye of Indra (2009), Uncharted 3: Drake's Deception (2011). Cô để lại ấn tượng trong lòng game thủ thông qua các kỹ năng sống hữu ích, khả năng hành động ngang ngửa nhân vật chính cùng niềm đam mê nghiên cứu những bí ẩn. Là cô nàng có cá tính mạnh mẽ nhưng không vì thế mà vẻ đẹp, sự đoan trang và nét nữ tính của Elena bị lu mờ. Sở hữu khuôn mặt thanh tú, ánh nhìn chết người cùng khiếu hài hước rất có duyên cô để lại trong lòng người hâm mộ ấn tượng nhẹ nhàng nhưng sâu đậm và thật sự rất khó quên.

Mức nóng bỏng:	8/10
Độ nguy hiểm:	8/10
Sức thu hút:	10/10
Tần suất xuất hiện:	7/10
Trang bị:	7/10

4/ LARA CROFT – LARA CROFT TOMB RAIDER

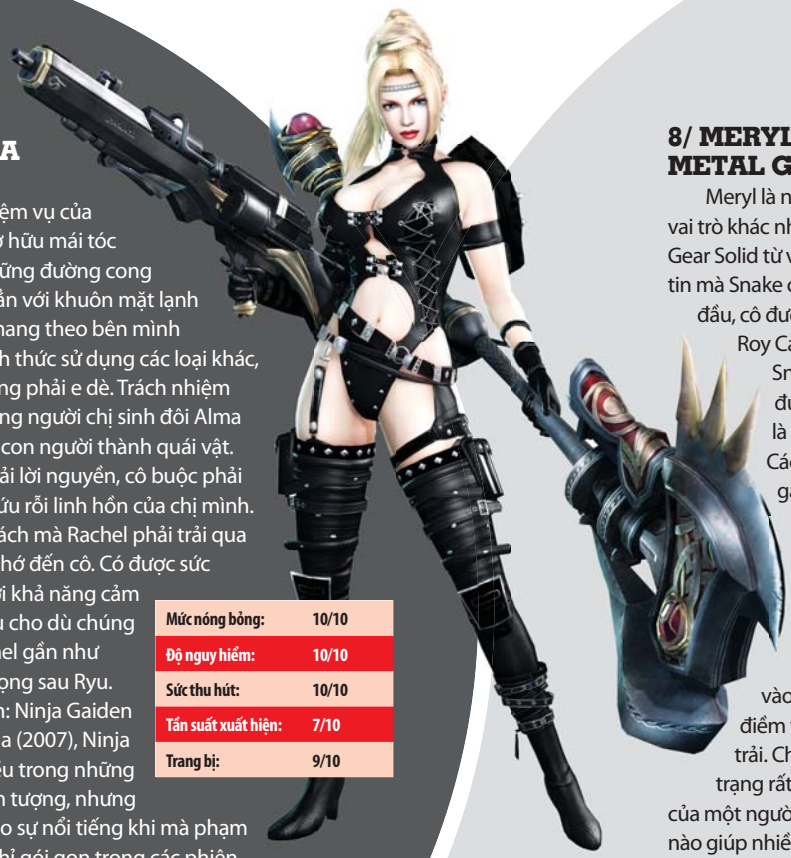
Được xem là hot girl đình đám nhất trong thế giới game, cái tên Lara Croft có mức phủ sóng rất rộng ở nhiều lĩnh vực. Xuất hiện lần đầu tiên vào năm 1996 với phiên bản Tomb Raider, cô nhanh chóng trở thành hiện tượng với khả năng đặc biệt của mình. Nhiều người nhận thấy sự quen thuộc của Lara Croft, thông qua những cuộc tìm kiếm kho báu cổ như trong Indiana Jones. Tuy đây có thể là một công việc quá sức với người thường còn với Lara thì không. Cô đã trải qua sự rèn luyện vất vả để có một cơ thể dẻo dai, sức chịu đựng phi thường cùng khả năng sử dụng song súng điêu luyện. Chính nhờ sự ăn khách này mà năm 2001 Lara xuất hiện trong phiên bản điện ảnh Lara Croft: Tomb Raider, được diễn viên Angelina Jolie thủ vai. Dĩ nhiên, thành công của bộ phim là điều không thể bàn cãi và từ đây người ta chỉ còn biết đến thành công của Lara ở lĩnh vực game trong: Tomb Raider (1996), Unfinished Business (1998), Tomb Raider II (1997), The Golden Mask (1998), Tomb Raider III (1998), The Lost Artifact (1998), The Last Revelation (1999), Chronicles (2000), The Angel of Darkness (2003), Legend (2006), Anniversary (2007), Underworld (2008). Với mái tóc thắt bím chiếc quần short, áo thun ngắn, vai đeo bao lô, thỉnh thoảng được điện thêm cặp kính đen là hình mẫu gần như không thể thay đổi của Lara. Chính phong cách thể thao lòng nhiệt tình với công việc và khả năng chịu đựng tuyệt vời đã tạo nên một chỗ đứng vững chắc cho cô trong lòng giới mộ điệu.

Mức nóng bỏng:	9/10
Độ nguy hiểm:	10/10
Sức thu hút:	10/10
Tần suất xuất hiện:	10/10
Trang bị:	8/10

5/ BAYONETTA – BAYONETTA

Bayonetta là cái tên được nhắc đến nhiều nhất trong năm 2010 và trở thành đề tài tranh luận sôi nổi trên các diễn đàn. Phía sau thành công của người đàn ông (nhà sản xuất) luôn có bóng hình của người phụ nữ (Bayonetta). Là một nữ phù thủy xinh đẹp trong tựa game cùng tên, cô làm dấy lên tranh luận về phong cách hành động mới mẻ. Nhiều người cho rằng đó là sự đột phá có thể làm lu mờ cả những tượng đài nổi tiếng như Devil May Cry. Nếu đã trải nghiệm qua tựa game trên ắt hẳn bạn cũng không thể phủ nhận cái hay của Bayonetta. Nhất là trong việc cô có thể sử dụng cả 4 khẩu súng: hai khẩu cầm trên tay và hai khẩu được gắn chặt dưới gót giày. Cùng nhiều phép thuật như: tạo ra đôi cánh bướm trong suốt phía sau lưng, làm chậm thời gian, gọi quái vật từ bộ tóc,.... Người ta nhớ nhiều nhất đến Bayonetta vẫn là nhớ đến hình ảnh một người phụ nữ cực kỳ gợi cảm. Với thân hình quyến rũ, cặp mắt kính và một... nốt ruồi duyên ngay miệng. Dĩ nhiên, đó có thể là hình mẫu của nhiều cô gái khác nhưng với Bayonetta bạn sẽ bắt gặp mái tóc dài dù được búi cao vẫn còn dư dả để xõa ra hai bên vai, cùng với chiếc áo hở lưng luôn đồng hành, thật sự làm sao xuyến không biết bao nhiêu tín đồ thể loại hành động. Cô cũng là minh chứng cho sự đổi mới nhằm khẳng định rằng đã sắp qua rồi cái thời mà khi nhắc đến yếu tố hành động người ta nghĩ ngay đến những anh chàng vai u thịt bắp. Đáng tiếc, tần suất xuất hiện trong điện ảnh còn khá ít nhưng với dự án Bayonetta 2 đang ấp ủ, khả năng phát triển trong tương lai ở nhiều khía cạnh là rất sáng lạng.

Mức nóng bỏng:	10/10
Độ nguy hiểm:	10/10
Sức thu hút:	10/10
Tần suất xuất hiện:	7/10
Trang bị:	9/10



6/ RACHEL – NINJA GAIDEN

Mang trong mình nhiệm vụ của một nữ sát thủ săn quỷ, sở hữu mái tóc vàng, đôi môi đỏ cùng những đường cong đầy gợi cảm, trái ngược hẳn với khuôn mặt lạnh lùng cùng vũ khí khủng mang theo bên mình và những hiểu biết về cách thức sử dụng các loại khác, cô khiến ngay cả... quỷ cũng phải e dè. Trách nhiệm đè nặng trên vai khi cô cùng người chị sinh đôi Alma phải chịu lời nguyền biến con người thành quái vật. Tin rằng không có cách giải lời nguyền, cô buộc phải tìm cách hạ sát Alma để cứu rỗi linh hồn của chị mình. Chính nhiệm vụ và thử thách mà Rachel phải trải qua đã khiến không ít người nhớ đến cô. Có được sức mạnh siêu phàm, cùng với khả năng cảm nhận sự có mặt của kẻ thù cho dù chúng có ẩn nấp kỹ tới đâu, Rachel gần như trở thành nhân tố quan trọng sau Ryu. Xuất hiện trong phiên bản: Ninja Gaiden (2004), Ninja Gaiden Sigma (2007), Ninja Gaiden Sigma II (2009), đều trong những hoàn cảnh và nhiệm vụ ấn tượng, nhưng như thế vẫn là chưa đủ cho sự nổi tiếng khi mà phạm vi hoạt động của Rachel chỉ gói gọn trong các phiên bản Ninja Gaiden... Đây là điều khá đáng tiếc khi mà Rachel vẫn là nữ nhân vật nổi bật nhất trong ba nữ nhân vật chính của series Ninja Gaiden. Hy vọng những bộ phim về Ninja trong tương lai sẽ có khai thác hình ảnh của Rachel. Điều an ủi là mặc dù việc hóa trang thành Rachel khá khó khăn, nhưng cũng không thể ngăn cản sự hiện diện của cô tại các hội chợ lớn về game.

Mức nóng bỏng:	10/10
Độ nguy hiểm:	10/10
Sức thu hút:	10/10
Tần suất xuất hiện:	7/10
Trang bị:	9/10

8/ MERYL SILVERBURGH – METAL GEAR SOLID

Meryl là nhân vật nữ đã trải qua nhiều vai trò khác nhau trong loạt game Metal Gear Solid từ vai trò cộng sự cho đến con tin mà Snake cần phải giải thoát. Ban đầu, cô được giới thiệu là cháu gái của Roy Campbell, cấp trên của Solid Snake. Nhưng về sau, bí mật được khám phá khi cô chính là con gái ruột của Campbell. Các game thủ đã chơi qua game này đều nhất trí đây là một cô gái dễ thương, ngây thơ và đáng yêu. Tuy nhiên, trải qua nhiều sự kiện người chơi sẽ thấy được sự bồng bột và bướng bỉnh của cô dần biến mất, thay vào đó là kinh nghiệm và sự điềm tĩnh của một người từng trải. Chính nhờ sự diễn biến tâm trạng rất giống với chuyển biến của một người trẻ tuổi nên Meryl phần nào giúp nhiều người nhận thức được "yêu cái đáng yêu và ghét cái đáng ghét". Phải chăng cũng chính vì thế mà anh chàng Solid Snake, không bao giờ khuất phục trước họng súng, cũng phải "ngã gục"? Là nhân vật có sự chuyển biến nhanh chóng trên

7/ NARIKO – HEAVENLY SWORD

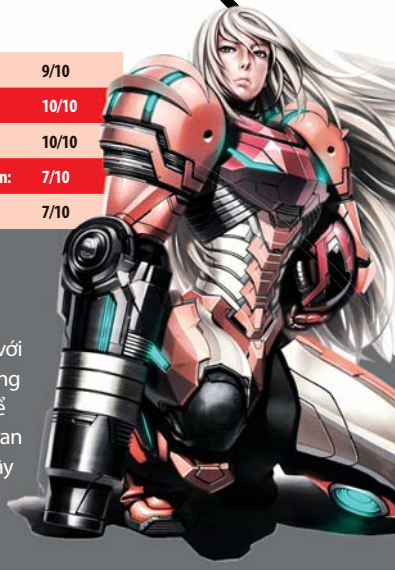
Nariko vốn là con gái cưng của tộc trưởng một bộ tộc chiến binh nổi tiếng, bố của Nariko đã từng có ý định giết hại con mình nhưng đã đổi ý vào phút cuối. May mắn cho ông bởi nếu ra tay có lẽ bộ tộc của ông sẽ chìm vào quên lãng vì chính Nariko đã dùng Heavenly Sword - thanh kiếm báu tương truyền thuộc về thần linh để chiến đấu với vua Bohan độc ác, kẻ luôn có dã tâm chiếm đoạt thanh kiếm để có sức mạnh vô song. Khi nhắc đến cô nàng tóc đỏ này, các game thủ luôn nhớ đến hình ảnh đẹp của một nữ anh hùng chiến đấu đầy quả cảm với mái tóc đỏ dài tung bay trong gió bất chấp nguy hiểm xung quanh. Chỉ xuất hiện và kết thúc trong phiên bản Heavenly Sword, cái kết khi cô bị hút cạn hết sinh khí và từ giã cõi đời nhưng nền hòa bình sau cái chết của cô giống như mở đầu cho rất nhiều cuộc đời khác, nó mang đến ý nghĩa thật cao cả. Dù là con nhà binh nhưng với chiếc áo hở nửa vai, cùng chiếc váy phủ một bên để dễ dàng thực hiện các pha hành động vô tình mang đến cho Nariko vẻ đẹp đầy mạnh mẽ. Mái tóc đỏ ấn tượng đi kèm dải băng buộc đầu và hai thanh cài tóc ở vị trí đối lập phần nào tạo nên sự khác biệt cho Nariko. Chính vì cuộc gặp gỡ có phần ngắn ngủi mà dư âm và sự tiếc nuối đối với nhiều người chơi là khá lớn. Dẫu sao họ cũng hi vọng một ngày nào đó được tái ngộ với nữ chiến binh xinh đẹp và quả cảm như Nariko.

Mức nóng bỏng:	10/10
Độ nguy hiểm:	10/10
Sức thu hút:	10/10
Tần suất xuất hiện:	7/10
Trang bị:	8/10

khuôn mặt nên không có gì lạ khi cô chuyển từ trạng thái ngây thơ sang dứt khoát khá dễ dàng, đây cũng chính là ưu điểm chết người của bất kì cô gái nào nếu sở hữu được nó. Với hình ảnh quen thuộc là bộ áo giáp cùng vũ khí trang bị tận răng, nhưng thỉnh thoảng chúng ta vẫn bắt gặp cô trong bộ đồ thể thao khỏe khoắn đầy quyến rũ. Dù xuất hiện trong phiên bản đầu tiên nhưng Meryl không đồng hành qua hầu hết các phiên bản, cô chỉ góp mặt trong: Metal Gear Solid (1998), Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (2001), Metal Gear Solid 2: Substance (2002), Metal Gear Solid: The Twin Snakes (2004), Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008). Tuy không xuất hiện trong các lĩnh vực khác nhưng hình ảnh đẹp về Meryl luôn được lưu giữ trong tâm trí của những fan Metal Gear Solid nói riêng và những ai yêu thích thể loại hành động nói chung.

Mức nóng bỏng:	9/10
Độ nguy hiểm:	10/10
Sức thu hút:	10/10
Tần suất xuất hiện:	7/10
Trang bị:	7/10

9/ SAMUS ARAN- DÒNG GAME METROID



Mức nóng bỏng:	9/10
Độ nguy hiểm:	10/10
Sức thu hút:	10/10
Tần suất xuất hiện:	7/10
Trang bị:	7/10

Ẩn sau lớp áo giáp xấu xí là cô gái xinh đẹp với thân hình nóng bỏng, xuất hiện lần đầu tiên trong Metroid 1 cho hệ máy NES. Người chơi chỉ có thể chiêm ngưỡng dung nhan thật sự của Samus Aran khi hoàn thành trò chơi với thời gian yêu cầu. Đây chính là thử thách khiến nhiều game thủ phải tốn không ít công sức để đáp ứng. Xuất hiện trong hình ảnh một cô gái với mái tóc vàng cột cao hoặc để xõa cùng bộ đồ màu xanh bó sát là ấn tượng để lại trong mỗi người chơi khi hoàn thành yêu cầu trong game. Cùng bộ giáp hàng hiệu được xem là vật bất ly thân của Samus Aran bởi nhiều tính năng như: di chuyển với tốc độ ánh sáng, vô hiệu hóa trọng lực, thay đổi nhiệt độ cũng như áp suất của môi trường, thay đổi hình dạng, chứa được vô số đạn dược, đồng thời có khả năng phân tích cấu trúc và điểm yếu của đối thủ. Có lẽ chính vì sự đặc biệt của Samus Aran và bộ giáp Chozo Armor mà Samus Aran cùng Lara Croft là hai nhân vật nữ liên tục đảm nhận vai chính trong loạt game mình tham gia. Với danh sách dài dằng dặc, rất khó để liệt kê hết sự có mặt của Samus Aran trong rất nhiều tựa game Metroid như: Metroid (1986), Metroid II: Return Of Samus (1991), Super Metroid (1994), Metroid Fusion (2002), Metroid Prime (2002),... và gần đây nhất là Metroid: Other M (2010). Có thể ví von Samus Aran giống như nhân vật Iron Woman chính vì thế sức hút từ cô ấy là rất lớn, đáng tiếc các nhà làm phim chưa đánh giá đúng tiềm năng nếu không có lẽ hình ảnh Samus Aran và bộ giáp có khi còn nổi hơn cả Iron Man. Trong bối cảnh hiện tại một cái kết có lẽ là hình ảnh quá xa vời với loạt game Metroid và chắn hẳn chẳng ai muốn chia tay một cô nàng đầy hấp dẫn như Samus Aran.

10/ ELIKA – PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

Mức nóng bỏng:	9/10
Độ nguy hiểm:	8/10
Sức thu hút:	9/10
Tần suất xuất hiện:	7/10
Trang bị:	7/10

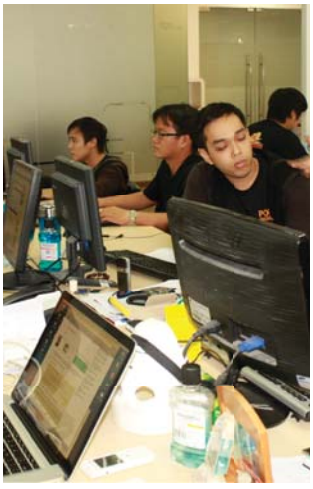
Khi Prince of Persia: The Sands of Time trở lại với một diện mạo mới, người ta cảm thấy ngỡ ngàng với chàng hoàng tử ba tư thì ít nhưng với Elika, nhân vật nữ đi cùng thì lại rất nhiều. Là con gái của Hoàng Đế, Elika mang trong mình vẻ đẹp, sự thông minh và khéo léo, đây chính là yếu tố phần nào mang đến thành công cho riêng chàng hoàng tử hay chính cả toàn bộ trò chơi. Nếu bạn đã từng biết một Farah mang nét đẹp huyền bí thuộc xứ sở ngàn lẻ một đêm, thì giờ đây vẻ đẹp của Elika mang nhiều nét hiện đại hơn với khuôn mặt thon dài đầy cân đối. Với chiếc áo màu trắng cùng chiếc quần alibaba, Elika mang đến sự mới mẻ cho hình ảnh nàng công chúa. Nhờ sự tiến bộ của công nghệ người chơi có thể chứng kiến một Elika với những chuyển động mềm dẻo và cực kì linh động. Trong suốt chặng hành trình cô phải kiêm luôn nhiệm vụ của chiến binh. Ngoài khả năng võ thuật siêu đẳng, Elika còn biết phép thuật. Nàng sẽ hỗ trợ hoàng tử trong các cuộc chiến, các màn nhào lộn và giải đố. Elika và hoàng tử còn phối hợp với nhau để tạo ra những pha hành động "không tưởng" và nhiều chiêu combo với sức mạnh to lớn. Dù đa phần hành động của Elika do máy điều khiển nhưng chính nét thu hút của cô khiến chặng hành trình của hoàng tử trở nên bớt cô đơn và thêm phần ý nghĩa. Và kết thúc khi chàng hoàng tử cùng Elika tiêu diệt lũ quỷ ở từng vùng để đập tan sự thống trị của thế lực bóng tối sẽ còn là kỉ niệm khó quên trong lòng nhiều người. Trước sự thay đổi khá lớn và liên tục giữa các phiên bản Prince of Persia, rất khó để hi vọng cho sự trở lại của Elika. Tuy nhiên, cô vẫn là một trong những nữ nhân vật tiêu biểu mỗi khi cái tên Prince of Persia được nhắc đến.

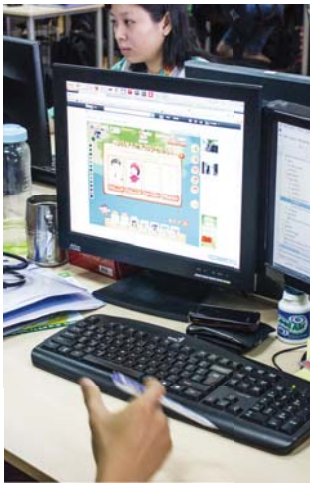
DU LONG

PHÁT TRIỂN GAME DI ĐỘNG TẠI POPS WORLDWIDE

Thưởng thức một trò chơi giải trí trên di động với cách chơi vui nhộn, nhẹ nhàng. Tuy nhiên bạn có biết quá trình để phát triển một game di động cũng vô cùng gian nan. Toàn bộ quá trình là sự kết hợp ăn ý của các bộ phận từ khâu sáng tạo ý tưởng, vẽ kịch bản, thiết kế nhân vật, lập trình và thử nghiệm…

Thế Giới Game đã có dịp gặp gỡ Pops Worldwide Phong Phú Sắc Việt SJC, công ty chuyên phát triển game, cung cấp các dịch vụ và tiện ích giải trí di động, để tìm hiểu về các công đoạn phát triển một trò chơi dành cho di động.





BAY BỔNG VỚI TRÍ TƯỞNG TƯỢNG

Đây là giai đoạn tiền đề của bất kỳ sản phẩm game nào. Nhóm phát triển sẽ đưa ra rất nhiều ý tưởng để thực hiện trò chơi, từ cốt truyện, cách chơi, hệ thống game…Trên nền bối cảnh thần thoại, khoa học giả tưởng, hay bất kỳ thể loại nào mà nhóm nghĩ ra, bên cạnh khảo sát thị hiếu của thị trường.

TỔNG HỢP Ý TƯỞNG VÀ LÊN KỊCH BẢN

Khi có quá nhiều ý tưởng hay để thiết kế game, lúc này các game designer sẽ tập hợp các ý tưởng lại và thiết kế thành một kịch bản bằng hình ảnh (storyboard) với bố cục chặt chẽ và hợp lý hơn. Kịch bản game được chọn lựa kỹ càng bởi đội ngũ quản lý. Sau khi chọn được kịch bản khả quan nhất theo thị hiếu thị trường, dự án game sẽ chính thức bắt đầu.

THIẾT KẾ GIAO DIỆN, NHÂN VẬT

Các họa sĩ đồ họa sẽ bắt đầu công việc thiết kế nhân vật với nhiều phong cách khác nhau theo kịch bản chọn sẵn. Ví dụ như đối với những game giải trí nhẹ nhàng, hình ảnh nhân vật và NPC sẽ mang phong cách dễ thương, bắt mắt. Trong khi đó, đối với các game nhập vai thần thoại, nhân vật game sẽ toát lên vẻ anh hùng và lịch lãm… Giao diện của trò chơi cũng được hình thành từ giai đoạn này.

LẬP TRÌNH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG GAME

Nhân vật hoàn thành xong nhiệm vụ sẽ được thưởng gì, khi thách thức với trùm sẽ có những giai đoạn nào…? Đây là lúc gameplay và hệ thống game được định hình và phát triển. Giai đoạn này tuy khô khan, nhưng được ví như bộ xương giúp cho trò chơi hoạt động trơn tru.

Pops Worldwide – đặt nền tảng cho game di động Việt

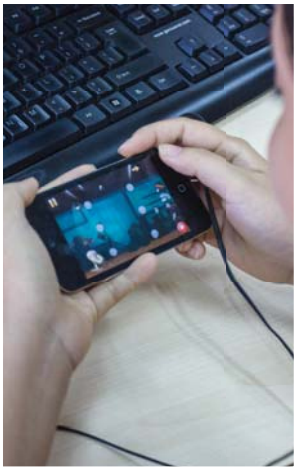
Là một trong những công ty đi tiên phong trong lĩnh vực phát triển game và giải trí di động, Pops Worldwide Phong Phú Sắc Việt SJC, đã trình làng những sản phẩm game mobile đầu tay như Tinipet, Báu vật thứ 7 trong năm 2010. Những năm trở lại đây nhà phát triển tập trung nhiều vào mảng game di động iOS và Android, bên cạnh các dịch vụ khác như phát hành nhạc số bản quyền, nhận gia công sản phẩm…

Bà Nguyễn Hữu Vĩnh Hạnh – giám đốc phát triển tổ chức và kinh doanh của Pops Worldwide, cho biết môi trường làm việc trong công ty rất năng động,và nhiều cơ hội thăng tiến. Bên cạnh đó, công ty cũng tổ chức các sự kiện thi đua thiết kế game Game-A-Thon. Đây là một chương trình khích lệ hấp dẫn dành cho các đội ngũ thiết kế game. Nhóm nào phát triển game được các đối tác ký hợp đồng phát hành sẽ được thưởng iPhone 5 hoặc Macbook. Quá trình theo dõi tiến độ phát triển game, cũng như liên hệ với đối tác sau khi hoàn tất sẽ được thông báo công khai cho các nhóm.

Ông Nguyễn Văn Tú – giám đốc kỹ thuật của Pops Worldwide chia sẻ thêm, chương trình được tạo ra nhằm thúc đẩy động lực, nhiệt huyết và trải nghiệm làm việc của các nhân viên, và điều đó được thể hiện qua sự cố gắng hăng say của các thành viên trong công ty.

Hiện tại Pops Worldwide vẫn tiếp tục nhận và tạo cơ hội làm việc cho sinh viên mới ra trường hoặc kỹ sư phần mềm đam mê công việc phát triển game di động. Các bạn có thể nộp đơn dự tuyển vào địa chỉ email: **recruitment@pops.com.vn.**

Bà Nguyễn Hữu Vĩnh Hạnh và ông Nguyễn Văn Tú



Đánh giá thị trường Việt Nam

Thị trường trong nước hiện nay có nhiều tiềm năng do nhu cầu và số lượng người dùng smartphone tăng mạnh trong những năm gần đây. Tuy nhiên, trọng tâm phát triển và kinh doanh của Pops Worldwide hiện tại vẫn nhắm đến các thị trường quốc tế như Mỹ, Trung Quốc, Indonesia…Các sản phẩm của Pops từ nhạc cho đến game đều xuất hiện trên các cửa hàng trực tuyến hàng đầu thế giới như iTunes, Amazon, Apple AppStore, Google Play…

Nhận định về năng lực phát triển game di động của người Việt Nam, ông Nguyễn Văn Tú – giám đốc kỹ thuật của Phong Phú Sắc Việt SJC thừa nhận Việt Nam thiếu nền tảng, cũng như nhân công trong lĩnh vực phát triển game di động. Tuy nhiên, ông cũng nhấn mạnh rằng, người Việt Nam rất có tinh thần học hỏi, và quyết tâm trong công việc thiết kế game. Trong 2 năm qua, công ty đã thu nhận hàng trăm sinh viên mới ra trường để đào tạo phát triển game di động. Và hiện tại hơn 70% số sinh viên đó đang làm việc rất hiệu quả tại công ty.

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM

Khi các công đoạn thiết kế và lập trình hoàn tất, nhân viên sẽ bắt tay vào việc thử nghiệm sản phẩm trên PC có giả lập di động, hoặc trên các điện thoại iPhone, Samsung… xem trò chơi liệu có hấp dẫn không, có mang lại giá trị giải trí cho người dùng, hoặc sản phẩm đã hoàn thiện hoặc còn tồn lại lỗi hay không. Công đoạn thử nghiệm sẽ đi đôi với quá trình lấy ý kiến đóng góp từ cộng đồng game thủ, để từ đó nhà phát triển sẽ hoàn thiện và trau chuốt trò chơi thêm nữa.

VŨ HẢI

STT	Dự án game sắp ra mắt	Thể loại	Phát hành
1	Magic Assisstant	Đối kháng	Tháng 12/2012 (dự kiến)
2	Old Jimmy (tên dự kiến)	Giải đố	Tháng 12/2012 (dự kiến)
3	Portal X (tên dự kiến)	Giải đố	Tháng 12/2012 (dự kiến)
Game đã ra mắt			
4	Flying Monkey Adventure	Đối kháng	2012
5	emotiCard	Card	2012

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 30%

Hãy gọi Miền Bắc (04) 7300 9988 (ext 1) Miền Nam (08) 7300 9988 (ext 1) hoặc truy cập

Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

HOTLINE Miền Bắc : 0986 045 868 Miền Nam : 0935 138 218

www.eshop.pcworld.com.vn

Tên Tạp Chí	Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
			3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
			Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						

Đặt mua phiên bản điện tử trên website **www.3nana.vn**

• Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, P.11, Q.10, TPHCM - Điện thoại: 08 - 7300 9988 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
• Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Văn Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 48.000đ/năm/quyển

BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG KỲ THÁNG 11/2012

Phần thưởng cao nhất là chuột chơi game Razer Abyssus và miếng lót chuột Razer Goliathus Omega đã thuộc về bạn đọc **Lê Quang Huy** *(An Giang,* ĐT: **0919 447 974**), giải nhì Báu vật vĩnh viễn M4A1 Gold đã thuộc về bạn đọc **Nguyễn Trần Hoài Hưng** *(Nha Trang,* ĐT: **0188 224 0862**) và giải ba Báu vật vĩnh viễn Desert Eagle Gold đã thuộc về bạn đọc **Phạm Hữu Phong** *(Cần Thơ,* ĐT: **0127 543 9245**).

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về thaodtp@pcworld.com.vn để biết thủ tục nhận quà.

Thế Giới Game chúc mừng các bạn đọc may mắn và mong những ai chưa trúng sẽ may mắn hơn vào lần sau.

ĐÃ PHÁT HÀNH NGÀY 5/11/2012:

ĐÁM MÂY CHO NGƯỜI DÙNG CUỐI

Điện toán đám mây không còn là tương lai nữa mà công nghệ/dịch vụ này đã hiện hữu khắp nơi trong đời sống. Với những bản nhạc, phim, và các cuốn sách… được lưu trữ trên máy chủ đám mây, bạn có thể xem nó trên các thiết bị có kết nối Internet, tất cả những gì bạn cần là một trình duyệt để truy cập vào dịch vụ giải trí của bạn bất cứ nơi nào. Bốn nhà cung cấp hàng đầu trong lĩnh vực dịch vụ điện toán đám mây cá nhân hiện nay là Amazon, Microsoft, Apple và Google. Trong số này, chúng tôi giới thiệu dịch vụ của Google và Microsoft, và ở số tiếp theo (phát hành 5/12/2012) sẽ là dịch vụ của Apple và Amazon để bạn đọc có cái nhìn cận cảnh, xem dịch vụ "mây" nào phù hợp nhất cho riêng mình.

SẮP PHÁT HÀNH

TỔNG QUAN VỀ WINDOWS 8

Một cuộc cách mạng mới trong làng công nghệ toàn cầu? Sau khi Microsoft công bố hệ điều hành mới – Windows 8 - cả thế giới công nghệ đang dõi theo những gì liên quan đến hệ điều hành được coi là mang tính cách mạng này. Hầu hết các thông tin về Windows 8 mà TGVT có được ở thời điểm hiện nay sẽ được chúng tôi công bố trong số Tạp chí mới nhất.

Mời các bạn theo dõi TGVT, phát hành ngày 5/12/2012.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, để nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

BỐC THĂM MAY MẮN

PHIẾU BỐC THĂM MAY MẮN:

Họ tên:.....
Số ĐT:.....
Email:.....
Địa chỉ:.....
.....

Bạn đọc Thế Giới Game kỳ tháng 12/2012 có cơ hội trúng thưởng: 1 trong 3 thẻ cảo game Liên Minh Huyền Thoại (League of Legends) với các mức 500.00đ, 300.000đ và 100.000đ cùng 1 skin Super Teeemo dành cho nhân vật trong game.

Thể lệ:

Hãy nhanh tay điền đầy đủ thông tin và cắt phiếu may mắn gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày **10/12/2012.**

Kết quả sẽ được công bố trên tạp chí T**hế Giới Game** kỳ tháng **01/2013** (phát hành ngày **25/12/2012**).

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3538 0001

Thần Long Kỳ Cuộc
Thế Sự Đổi Dời
Chờ đón phiên bản mới
KHỔ TẬN CAM LAI
THÁNG 12.2012
Thiên Long Bát Bộ 2
TL.GATE.VN
搜狐 SOHU.com
畅游 ChangYou.com
FPT Fpt Online

GIGABYTE™

NVIDIA GEFORCE GTX

Card đồ họa chất lượng cao GIGABYTE

Sự Chọn Lựa Tốt Nhất

GV-N660OC-2GD 2048 MB/ 192 bit GDDR5

Hiệu năng tốt hơn 3.5% so với bản GeForce GTX 660

- Thiết kế bộ tản nhiệt GIGABYTE WINDFORCE 2X
- Core/Mem clock: 1033 (std 980)/ 6008 MHz
- Features GPU Boost (Dynamic clocking), boost clock:1098 MHz (std 1046)
- Linh kiện chất lượng cao VGA Ultra Durable
- Giao tiếp PCI Express 3.0 x16

GV-N65TOC-2GI 2048 MB/ 128 bit GDDR5

Hiệu năng tốt hơn 59.6% so với bản GeForce GTX 650

- Thiết kế bộ tản nhiệt GIGABYTE WINDFORCE 2X với quạt kích thước lớn
- Core/Mem clock: 1032 (std 928)/ 5400 MHz
- Hiệu năng tốt hơn 8.6% so với bản GeForce GTX 650 Ti gốc
- Giao tiếp PCI Express 3.0 x16

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn